UTATTI ASFET
L'ŒIL DU MAL

Une Campagne pour L'Appel de Cthulhu 1990

Pour
L'APPEL de CTHULHU
Années 90

pour
L'APPEL de CTHULHU®

Chaosium Inc.

Owen Guthrie, Toivo Luick
Steve Gallacci, Earl Geier, R. Wayne Miller



Utatti Asfet

L'Œil du Mal





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

UTATTI ASFET
L'ŒIL DU MAL

par

OWEN GUTHRIE
TOIVO LUICK

Illustrations intérieures
EARL GEIER
M. WAYNE MILLER

Cartes
STEVE GALLACCI

Rédaction et mise en page : **JANICE SELLERS**

Couverture : **ERIC VOGT**

Version française
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. INÉDIT**

Chaosium Inc. - 1998

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0159-9
Édition et Dépôt légal : Février 1998

Titre original : Utatti Asfet, The Eye of the Wicked Sight

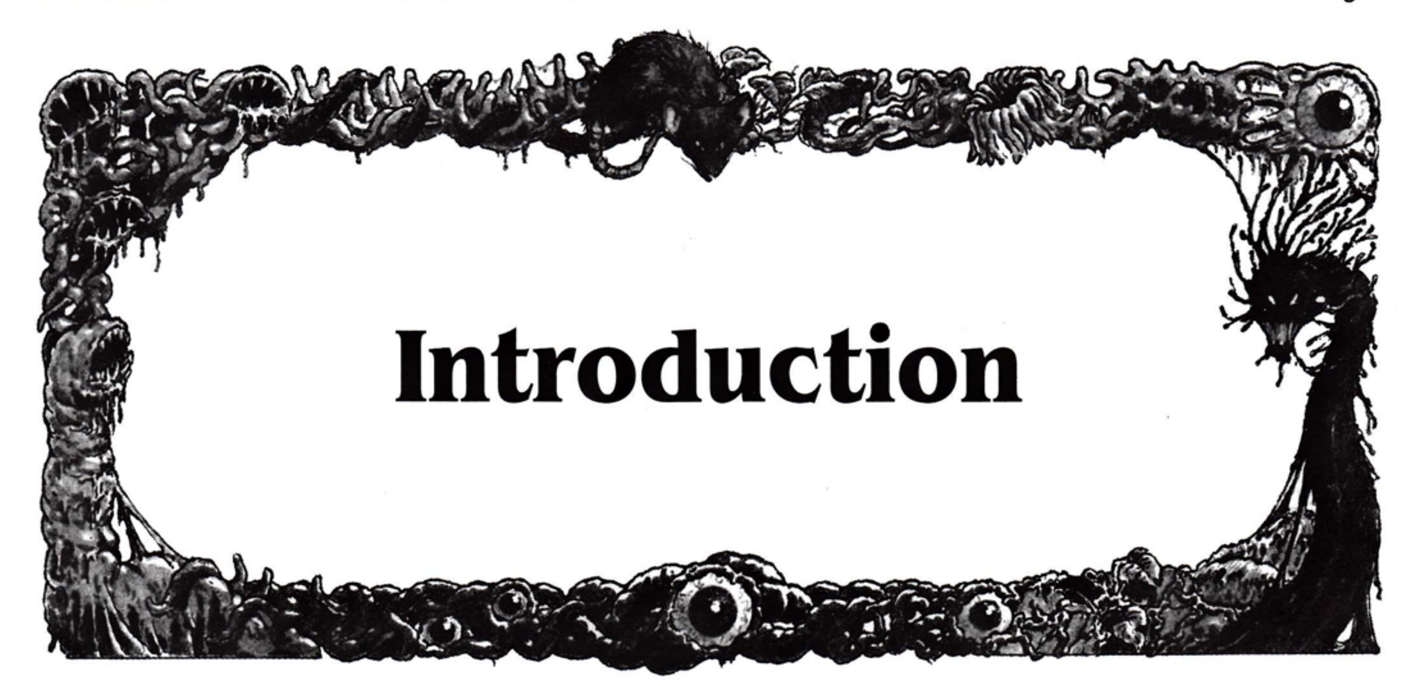
Table des Matières

Utatti Asfet est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié
par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright © 1998 Chaosium Inc. Tous droits réservés.
L'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.
Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.
Illustrations intérieures © Earl Geier, M. Wayne Miller et Steve Gallaci ; tous droits réservés.
La reproduction d'éléments de cet ouvrage à des fins personnelles ou commerciales, que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est strictement interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



Introduction

Bienvenue à *Utatti Asfet*. Nous espérons que ce livre vous plaira. C'est le résultat des heures innombrables passées à l'Airport Way Pizza Hut (ouvert jusqu'à trois heures du matin) à ressasser les exploits du Dr. Hans Dieter, Miles Wilmington et Riley Maxwell. Ces souvenirs ont suscité diverses spéculations sur les parties qui devraient être écrites. Finalement, en décembre 1992, toute cette énergie s'est libérée dans la campagne que vous tenez entre les mains. Cette dernière est essentiellement composée de créations nouvelles, même si certaines scènes sont issues de parties anciennes. Nous l'avons écrite en gardant nos campagnes favorites (*Les Masques de Nyarlathotep* et *À la Poursuite de Kadath*) à l'esprit.

Nous avons commencé par décider d'écrire une campagne. En fait, nous voulions savoir si nous pouvions être publiés, de préférence en dix langues, et encaisser le gros paquet. Nous avions déjà écrit des scénarios et des campagnes de longueurs diverses mais il s'agissait de feuilles couvertes de notes cryptiques et tachées de sauce à pizza, rien qui soit publiable. À force de discuter et d'échanger des idées, les choses se sont lentement combinées pour former une histoire. Nous avons alors passé des heures et des heures dans les bibliothèques pour mûrir notre création par la recherche. Tous les jours, nous nous racontions avec excitation comment l'histoire et la géographie jouaient en notre faveur. Cette période de création a été la meilleure. Ensuite est venue la première écriture, assez agréable aussi ; courbés sur nos claviers, nous ricanions de temps à autre avec une joie cruelle. Aussitôt ce travail terminé, nous nous sommes trouvés plongés dans les réécritures et les coupures, toujours penchés sur nos claviers mais râlant et grognant. Notre temps n'était plus consacré qu'aux problèmes, impasses idiotes, PNJ ennuyeux et méandres inutiles de l'histoire — on en a bavé.

Cette campagne est destinée à ceux qui aiment les aventures non-violentes avançant indices après indices (la partie soudanaise ne sera cependant pas facile) et à ceux qui aiment les feux d'artifices, qui chauffent les canons aux rouges et vident tous les chargeurs disponibles (la partie soudanaise sera encore plus difficile pour eux). Pour la plupart des obstacles, il existe une solution élégante, mais on peut aussi s'y frayer un chemin à coups de calibre.45 automatique.

Nous avons joué à l'*Appel de Cthulhu* depuis l'apparition de la première boîte de jeu au début des années 80. Nos premiers personnages étaient des dingues de la gâchette lourdement armés. Ces premières parties ont été les meilleures que nous avons jamais jouées. Maintenant, la soif de détails amoindrit la palpitation du jeu : si un personnage descend Oxford Street à Londres et prend à droite dans Regent Street, se dirige-t-il vers la Tamise ou s'en éloigne-t-il ? Réponse : on s'en fiche. Si vous interrompez une poursuite endiablée d'un PNJ pour consulter votre plan de Londres, vous jetez du sable dans les rouages de la meilleure partie du jeu.

Les scènes d'action devraient aller aussi vite que vous pouvez recharger. Essayez de ne pas utiliser de figurines et de plans jusqu'à ce que l'enfer se déchaîne. Si les personnages entrent dans une vieille maison et que le Gardien commence à dessiner et donner des dimensions, les joueurs savent qu'il leur faut commencer la fouille (c.-à-d. Trouver Objet Caché). Mieux vaut garder en tête des descriptions détaillées que vous pouvez transmettre verbalement. Décrivez les boiseries, les quatre portraits du mur de droite, les vieux lustres de bronze et le secrétaire à rouleau. Plus il y a de détails, mieux c'est ; les investigateurs attendent des mots clés (livre, bureau, table de nuit, tiroir, peinture, etc.) qu'il est préférable d'éviter pour ne pas tomber dans un lieu commun AdC.

Comme Gardien, vous avez accepté une obligation d'omniscience. Et il ne s'agit pas seulement de connaître tout le contenu de cet ouvrage (cela va sans dire), mais aussi les lieux, les pays, les cultures, des rudiments de langage, etc. Il n'est pas nécessaire de connaître par cœur la carte du Caire, mais si un investigateur saute dans un taxi et demande au chauffeur de l'emmener dans la plus grande bibliothèque de la ville, mieux vaut que celui-ci réponde, "Yes sir, The Al-Azhar University" plutôt que, "Euh Hum" ou, "Okay, donne-moi à boire pendant que j'en cherche une".

Faites-vous une liste de noms et signes particuliers qui vous servira à baptiser et décrire instantanément un PNJ imprévu rencontré par vos joueurs (mauvaise haleine, gros, moustache graisseuse, etc.). Il ne devrait jamais y avoir de PNJ creux ; donnez à tous de l'importance. Le Gardien se doit de préparer une aventure par des lectures et des notes. Si Tonga ou la Nouvelle-Orléans ne vous disent pas grand-chose, vous ne pouvez pas les rendre réels pour vos joueurs. Cette campagne sera d'autant mieux jouée que vous aurez pris la peine de consulter la bibliothèque locale pour vous informer plus encore sur le décor déjà abondamment décrit de chaque chapitre.

Si vous êtes incapable de répondre à leurs questions dès que celles-ci ne se rapportent plus directement à l'aventure, vos joueurs n'ont aucun mal à se mettre sur la bonne voie. Si quelqu'un vous demande l'heure de la marée haute de demain et

que vous n'en savez rien, répondez tout de même. Soyez bref et autoritaire. À chaque fois que vous dites "je ne sais pas", les joueurs comprennent que cela n'a pas d'importance et un autre pan du monde devient gris. L'univers est un endroit vaste et complexe. Les investigateurs ne savent pas si les phases de la lune sont liées aux événements en cours, aussi laissez-leur penser que c'est peut-être le cas. C'est peut-être bien le cas.

Dans tout ce que vous faites, ne laissez pas voir les fils et les coutures. Nous vous recommandons instamment de fixer des "pompes" à l'intérieur de votre écran de Gardien. Gardez ainsi sous les yeux les noms des PNJ et autres détails cruciaux comme les noms de lieux, les dates de voyage, les heures, etc. Ce sont les faits qui rendent votre univers réel. Et s'il est bien de garder tous ces faits à disposition, il est encore mieux de garder un paquet de faits, au cas où, en réserve. Votre univers doit être à la fois dense et étendu. Il doit continuer d'exister au-delà des limites de votre campagne. Quand on vous demande comment s'utilise une flûte à nez tonga, répondez comme si la chose avait autant d'importance que les activités de Lenny Stroeker.

Cette campagne est une histoire enquête et horreur mais le but est de s'amuser. Chaque indice n'entre pas nécessairement dans le schéma général et chaque mystère n'a pas à être élucidé. Certains même resteront forcément sans réponse et c'est très bien comme cela. Le monde réel est construit de la même manière. Quelle déception d'arriver au grand final d'une aventure pour s'apercevoir que tout ce que nous avons fait y trouve là sa conclusion ! Cela présuppose que tout est lié à tout, ce qui n'est pas vrai. Le final d'*Utatti Asfet* résout le problème posé par Labib/Amun-Shaklal mais le culte tonga d'Hina continue peut-être de sévir, de même que les sectateurs de Washington en Louisiane. Les joueurs ne mettront probablement jamais à jour toute l'histoire qui entoure Lenny Stroeker, même si certaines de ses activités apparaîtront clairement au plus myope des investigateurs.

Utatti Asfet a été écrit avec plaisir. La bave a pu se nettoyer sans problème. Nous attendons avec impatience de lire vos commentaires dans les fanzines ou de les entendre certaines nuits à l'Airport Way Pizza Hut.

Owen Guthrie
Toivo Joakim Luick



Historique

Des événements qui préparent ceux de notre aventure

Histoire ancienne

Les Bédouins de l'Afrique du Nord racontent de nombreuses histoires et, dans certains campements, assis autour d'un feu mourant dans la nuit lugubre, vous entendrez peut-être les légendes anciennes, les légendes des dieux. Il ne s'agit ni d'Allah, ni de l'hébraïque Yahvé, mais d'autres dieux bien plus antiques. Les noms redoutés de Kthuluhu et d'Azathoth le grand se murmurent alors, mais seulement entre compagnons de longue date et de toute confiance. Un nom est peut-être plus rarement prononcé (et à peine moins rarement oublié), celui du puissant Shaklatal, le dieu emprisonné au-delà de la mort.

Les Dieux Anciens occupent une place spéciale dans la vie des Bédouins (du moins pour ceux qui se souviennent). Alors que la plupart de ces derniers sont de bons musulmans et considèrent les Anciens comme les ennemis d'Allah, quelques-uns leur rendent tout d'abord hommage. Kthuluhu et Shaklatal étaient adorés par les premières populations tribales d'Afrique du Nord et par leurs ancêtres. Pendant l'essor de l'Égypte, Shaklatal a été associé au dieu Amon. Les prêtres de l'Égypte antique ont progressivement fondu les deux divinités en une seule, Amun-Shaklal.

Kthuluhu et Shaklatal étaient, disait-on, rivaux dans la collecte des âmes humaines. Leur aversion mutuelle était légendaire, et le rusé Kthuluhu se servit de l'avidité et de la rancune de Shaklatal pour l'attirer dans un piège habile, où il se trouva emprisonné pour des milliers d'années.

Le terrible Kthuluhu rêve désormais dans les profondeurs marines, et aujourd'hui ses adorateurs se comptent encore principalement parmi les gens de la mer. Son influence s'étend sur tout le globe et ses fidèles (humains et autres) ont érigé quantité d'autels et de temples. La plupart sont non seulement antérieurs à l'humanité, mais aussi aux mammifères et aux reptiles. Bâtis par des créatures qui ont disparu depuis plus d'un milliard d'années, ils représentent un grand pouvoir pour les prêtres humains d'aujourd'hui.

Un tel temple existe dans le Pacifique Sud, près des îles du royaume de Tonga. Divisé en deux parties, il donne aussi accès à un autre monde que les anciens Égyptiens appelaient le monde inférieur (Duat) et que les Tongans nomment Pulotu. Mais si ces derniers croient que les âmes sont heureuses dans Pulotu, les légendes égyptiennes sont moins plaisantes. Sept portails interdisent aux occupants de Duat de revenir dans le monde. Ce sont ces mêmes portails qui emprisonnent Shaklatal jusqu'à ce qu'il puisse physiquement les franchir en se servant d'un hôte vivant.

Dans l'Égypte antique, Shaklatal avait pris une forme mortelle dans l'intention de se libérer. Mais Kthuluhu avait encore déjoué ses plans. Profitant d'un moment d'épuisement de l'enveloppe charnelle de Shaklatal, il le fit enfermer dans une tombe par ses fidèles. C'est l'histoire de Maleqereabar...

Grandeur et fin de Maleqereabar

Vers 700 av. J.C., tout le Moyen-Orient est en proie à une grande agitation. C'est l'époque de l'Ancien Testament. En Asie Mineure, les Hittites ont été chassés par les Sumériens et les Phrygiens. Ceux-ci sont à leur tour attaqués par les Assyriens, les Cimmériens, les Mèdes et les Scythes. Les guerres sont quasi-permanentes et les batailles font rage en Irak, en Iran, dans le Caucase et dans la zone orientale de la Méditerranée. C'est une période de chaos et de sang.

À la même époque, dans le Soudan septentrional (anciennement Koush ou Nubie), le pharaon Piankhi, fils de Kashta, hérite du trône de Koush. Il étend sa domination vers le nord, sur l'Égypte, écrasant la révolte qui menace parmi la noblesse du delta du Nil. Afin d'obtenir une faveur accrue des divinités et pour aider son roi, le grand prêtre Maleqereabar expérimente de nouveaux rituels. Il suit les contes et les superstitions. Il fait venir des chamans de l'Orient et envoie des groupes d'exploration au sud et à l'ouest. Parmi tous les sortilèges et cérémonies ramenés par cette quête, un nom et un rituel se détachent.

Il vient de sa propre terre, ce rituel antérieur à la naissance de l'Empire koushite. Il vient des coins obscurs, des ruelles mal famées et des collines baignées par les étoiles, des castes inférieures et des Bédouins nomades qui conservent les anciens secrets de pouvoir. Le dieu s'appelle Shaklatal. La légende dit que le Ka (l'âme) de Shaklatal croupit dans le monde souterrain (appelé Duat). Elle dit que des récompenses surpassant toutes celles de l'autre monde attendent celui qui libérera le dieu de sa prison. Maleqereabar étudie le rituel qui permet d'invoquer Shaklatal.

Afin de l'adorer ouvertement, Maleqereabar proclame qu'Amon, que les Égyptiens vénèrent depuis des siècles, n'est pas la forme la plus authentique du dieu qui protège la lignée des grands rois koushites. Il déclare que les Égyptiens se sont trompés il y a des années, mais qu'il va maintenant rétablir la situation. Ce retour à la vérité doit apporter au peuple prospérité, grandeur et victoire. Celui qu'il qualifie de "vrai dieu" est baptisé Amun-Shaklal.

Cette même période voit le pharaon Piankhi rentrer à Napata, l'ancienne capitale du Koush ; quelques jours après son retour parvient la nouvelle d'une rébellion : un prince du delta a levé une armée et vogue vers le sud pour s'emparer de Mendes. La veille de l'embarquement de Piankhi pour cette ville, Maleqereabar installe des bûchers au sommet de la

montagne sacrée. Malgré le manque de préparation, le rituel est célébré, en présence de tous les prêtres d'Amon qui se tiennent en cercle au sommet du cratère de Djebel Barkal. Le vent se lève après le sacrifice de cent esclaves et prisonniers, puis la tempête après cent autres. C'est la troisième centaine qui attire enfin l'attention de Shaklatal.

Malheureusement, le rituel obtenu par Maleqereabar n'est pas tout à fait complet, et le prêtre reste exposé aux maléfices de Shaklatal. Telle est la volonté de Kthuluhu ; le rituel a d'ailleurs été transmis par l'un de ses prêtres. Invoqué sans être contrôlé, Shaklatal peut faire ce qu'il veut et (comme Cthulhu l'a prévu) son bon plaisir consiste à concentrer tout son pouvoir terrestre pour posséder Maleqereabar avec l'Utatti Asfet, "l'Œil du Mal".

Shaklatal s'empare de Maleqereabar parce qu'il sait qu'un réceptacle vivant lui est absolument nécessaire pour faire sortir de Duat son Ka divin privé de forme.

Mais la possession n'est pas vraiment totale. Au lieu de cela, les deux esprits se mêlent pour n'en former plus qu'un, un esprit terriblement maléfique, où la pensée d'un grand prêtre égyptien et le mal à l'état pur s'allient dans une intention unique : faire sortir le Ka de Shaklatal du monde souterrain. Maleqereabar va devenir Maleqereabar l'ancien et servir trois pharaons, mais il ne cessera jamais de chercher l'entrée de Duat.

Il est écrit sur les murs de la tombe de Piankhi que lorsqu'il partit de Napata pour vaincre ses opposants, un vent favorable souffla du sud sans interruption jusqu'à ce qu'il rejoigne l'ennemi à Mendes. Maleqereabar se tenait sur la proue du navire royal, attendant impatiemment la bataille. Les deux forces se heurtèrent et, après une brève escarmouche, les rebelles furent mis en déroute. Maleqereabar indiqua à Piankhi qu'Amun-Shaklal souhaitait que l'ennemi fût poursuivi et anéanti en son nom. Le pharaon recula devant cette requête. La collecte des taxes l'intéressait plus que les bains de sang. Au bout de quelques jours, il tomba malade et mourut.

C'est Shebako, le frère de Piankhi, qui hérite du trône. Lui se montre impitoyable envers les révoltés. Il vogue vers le nord, écrase l'armée rebelle et poursuit les fuyards chez eux. Il capture un millier d'hommes, dont les meneurs de la révolte, et les fait brûler vifs. Maleqereabar approuve.

À cette époque, l'Assyrie sème la terreur et le massacre d'une contrée riche à l'autre. Elle écrase Babylone, conquiert Damas, pille Samarie et déporte les dix tribus d'Israël en Irak. Dans sa course vers le sud, le roi assyrien Sennachérib n'est plus séparé des richesses d'Égypte et du pays de Koush que par le petit royaume de Juda.

Shebako vient au secours du roi de Juda, Ezéchias. Il envoie des milliers de soldats, des prêtres, des chariots, des armes et du ravitaillement. Même s'il commence à être très âgé, Maleqereabar a toujours l'apparence de la jeunesse, et cela ne passe pas inaperçu. Apprenant que l'armée du pharaon approche, Sennachérib fait parvenir un message sarcastique à Ezéchias :

"Maintenant prends garde, tu mets ta confiance dans le bâton, le roseau piétiné, de l'Égypte qui perce et traverse la main de celui qui s'appuie sur lui. Et ainsi fait Pharaon, Roi d'Égypte, à tous ceux qui lui font confiance."

Cette nuit-là, Maleqereabar ordonne au commandant de l'armée de lui amener un grand nombre des esclaves les moins productifs (les prisonniers des batailles précédentes). Une grande cérémonie ardente enflamme les collines qui dominent le Juda. Le lendemain, à son réveil, Sennachérib constate que cent quatre-vingt-cinq mille de ses hommes sont morts et que des milliers d'autres ont perdu la raison. Il se replie immédiatement et Maleqereabar rentre victorieusement en Égypte.

Shebako fait ensuite transférer la capitale du Koush et de l'Égypte à Thèbes, site qui rassemble les temples de Luxor et de Karnak, ainsi que la Vallée des Rois. Ce nouvel emplacement se trouve toutefois à plus de 800 km de Napata. Shebako est un roi guerrier et, à une telle distance, son contrôle faiblit.

Famine, sécheresse et peste ravagent l'Égypte et le Koush pendant plusieurs années. La foi du peuple envers ses seigneurs et ses prêtres diminue et Maleqereabar perd patience devant l'inaction du pharaon. Une bande nomade finit même par piller certaines tombes proches de Napata. Les temples du Djebel Barkal connaissent le même sort. Maleqereabar est furieux ; Shebako tombe malade et meurt en quelques heures.

Son successeur, le pharaon Taharqa, monte sur le trône en 690 av. J.C. Une semaine après la fin des cérémonies de succession, la pluie commence à tomber. Le pharaon Taharqa a décrit ainsi le phénomène : "Elle pénétrait les collines de la Haute Égypte, elle submergeait les tertres de la Basse Égypte, et la terre devint un océan primordial... Bien plus, la pluie tombait en Nubie et faisait scintiller les collines. Chaque homme avait une abondance de toute chose ; l'Égypte était en fête, et dans nul écrit du temps des ancêtres on ne trouvait d'inondations semblables, et personne ne disait 'j'ai entendu mon père parler d'une telle inondation'".

Taharqa n'exagère pas. À Thèbes, l'eau atteint une cote record de 90 mètres, encore visible aujourd'hui. Elle n'a jamais été dépassée, ni même approchée. Cette masse d'eau irrigue une zone immense et noie les rats et la vermine. La moisson est extraordinaire. Le peuple donne massivement son soutien au nouveau souverain, et tout le monde croit que ce règne est béni des dieux.

Ce sera effectivement un règne prospère. Il voit la construction des plus grands temples de l'histoire du Koush à Jebel Barkal et dans ses environs. Un temple imposant est taillé dans la roche même de la montagne. Tous sont consacrés à Amun-Shaklal.

Pendant cette période, Maleqereabar est de plus en plus soumis à l'influence de l'Utatti Asfet. Sa recherche de Duat passe avant le service de son souverain. Une nouvelle fois, il envoie ses agents au loin, à la recherche du savoir. Il étudie les oracles, les divinations et l'astrologie. Il réussit à localiser une entrée de Duat, mais à cette époque il est impossible de voyager jusque dans le Pacifique Sud. Il inscrit ses connaissances sur deux stèles qui sont par la suite inhumées avec le pharaon.

Les Assyriens sont toujours là. En 671 av. J.C., Asarhaddon attaque l'Égypte et s'empare de Memphis, qui est totalement détruite. Il rentre en Assyrie sûr de sa victoire. Lorsque Taharqa riposte, l'affrontement tourne en sa faveur et il libère l'Égypte des envahisseurs restés sur place.

Comme ses prédécesseurs, Taharqa ne suit pas les conseils d'un Maleqereabar maintenant très âgé qui veut le voir poursuivre les Assyriens. Le pharaon, qui exulte encore de sa victoire, le met au défi de les suivre lui-même. Rendu fou de rage par sa défaite, Asarhaddon organise une nouvelle campagne mais meurt quelques heures après avoir franchi les portes de son palais.

Assourbanipal lui succède. En 664, il marche sur l'Égypte et écrase l'armée de Taharqa devant Memphis (près du Caire moderne). Taharqa se replie à Thèbes avec Maleqereabar à qui il reproche sa défaite, lui rappelant des prophéties inaccomplies de peste décimant l'armée ennemie. Quarante jours plus tard, alors qu'Assourbanipal et ses barges de guerre ne sont plus qu'à quelques kilomètres en aval de Thèbes, Taharqa n'a toujours pas d'armée.

Pendant qu'il prépare sa retraite vers l'amont du Nil, Maleqereabar vient le voir et exige qu'il affronte les Assyriens, promettant la bénédiction d'Amun-Shaklal. Mais le pharaon en a plus qu'assez de son mystérieux conseiller et il lui coupe la tête. Maleqereabar ayant été pris par surprise, ce coup lui est fatal. Shaklatal abandonne cette enveloppe endommagée ; l'Utatti Asfet, et ce qui reste de l'esprit de Maleqereabar, s'empare de Taharqa. C'est cependant un mauvais calcul car Taharqa résiste mieux que prévu et se montre un pion difficile à contrôler. Bien qu'il ne puisse s'opposer complètement à l'Utatti Asfet, il désobéit au dieu enchaîné qui exige un nouveau grand sacrifice en son nom, et choisit un rituel différent.

Le sacrifice suit une cérémonie jamais essayée que Maleqereabar a découverte des années plus tôt grâce à un fidèle de Cthulhu. Il est censé "tirer la vengeance divine hors de la mer et le long du fleuve". Shaklatal connaît les dangers d'un tel

sortilège, mais l'Utatti Asfet ne peut empêcher le puissant pharaon de le lancer.

Le rituel est célébré dans le Ramesseum, un grand temple édifié des centaines d'années plus tôt par Ramsès II sur la rive ouest du Nil. Taharqa se place devant un grand autel incandescent. Comme il n'y a pas assez d'esclaves ni de prisonniers, il offre en plus de nombreux paysans. À la fin de la nuit sombre, après des heures de cérémonie et des centaines de sacrifices, le fleuve commence à gonfler et le ciel devient noir. Une obscurité encore plus grande s'immisce entre ces deux éléments. Brusquement, les flammes sont inondées, un coup de tonnerre brise l'autel sans aucun éclair. Le temple est ravagé, réduit à quelques colonnes et murs effondrés encore visibles aujourd'hui.

Au bout d'une heure, les étoiles réapparaissent ; il ne reste plus que Taharqa, apparemment mort, gisant sur le socle de l'autel fendu. Tous les autres prêtres et acolytes ont disparu. Tous croient que Taharqa a perdu la faveur des dieux et a été puni.

En réalité, les forces mises en branle par le rituel excédaient ce que Taharqa pouvait contrôler. Cthulhu profite alors de son épuisement pour envoyer une malédiction qui plonge Shaklatal dans un état catatonique. Momentanément affaibli et incapable de quitter le corps foudroyé de Taharqa, le dieu est emmené à Napata, embaumé et scellé magiquement dans une tombe royale secrète par le prêtre Hobadji. Il va passer les 2632 années suivantes à attendre, de nouveau parfaitement lucide et conscient de la noire cage de pierre qui l'emprisonne.

L'expédition Kalkhe

En 1968, une équipe archéologique allemande, menée par le professeur Richard Kalkhe, conduit des fouilles près de la pyramide de Taharqa, à Napata. Kalkhe et ses assistants, Oswald Lange, Samantha Heidrichs, Herman Immelman et Max Kleiber engagent des centaines de manœuvres à la ville voisine de Karima pour déblayer le sable. Le flanc ouest de la pyramide finit par être dégagé, révélant trois puits funéraires.

À la base d'un de ces conduits, les chercheurs découvrent un passage secret orné d'extraits pharaoniques du *Livre des Morts*. Derrière une porte chargée d'inscriptions, à l'extrémité du couloir, gisent toutes les richesses d'un roi d'Égypte et du Koush. Des objets magnifiques et somptueux, en or, argent, ivoire ou incrustés de joyaux, s'étalent autour du sarcophage à plusieurs épaisseurs d'un pharaon. Le cartouche figurant sur la porte indique le nom du défunt : Taharqa.

La tombe de Taharqa découverte précédemment par George Reisner comprenait plus d'un millier d'ushabti (petite statuette représentant une momie couverte de hiéroglyphes. Dans l'autre monde, les ushabti étaient censés s'animer pour devenir les serviteurs du pharaon) et de grandes richesses. Mais ce n'était qu'un leurre destiné à tromper les pilleurs de tombes. Le corps repose en réalité dans le caveau à la base du puits depuis que le prêtre Hobadji l'y a inhumé. Ce dernier a ensuite été tué et enterré dans un des autres puits, marqué d'une terrible malédiction jetée par les fidèles de Taharqa, en réponse au sceau qu'Hobadji avait placé sur la porte de la tombe du pharaon.

Emprisonné depuis près de trois millénaires, l'Utatti Asfet bondit dans la personne la plus proche sitôt le sceau rompu. Il s'agit d'Oswald Lange. Cette possession le fait immédiatement tomber malade et il est emmené à l'extérieur. Pendant que le reste de l'équipe continue d'explorer le site, l'Utatti Asfet, maintenant fortement imprégné de l'essence de Taharqa, commence à rassembler ses forces pour s'enfuir. Cette nuit-là, une tempête, ou *haboob*, se met à souffler. Le sable, balayé avec force, remplit progressivement le puits. Face au péril qui les menace, les membres de l'expédition partent pour Karima, la ville la plus proche.

Il n'y a qu'une seule survivante : Samantha Heidrichs. Pendant que les autres rejoignent le véhicule, elle va chercher Lange, censé être très malade dans sa tente. Elle l'y trouve debout, affichant toute la splendeur majestueuse d'un pharaon égyptien, mais le visage hideusement déformé par l'Utatti Asfet. Elle s'enfuit et se cache dans une malle. Ayant retrouvé toute sa force, Shaklatal/Taharqa/Lange rejoint les autres, prend le volant du camion et se met à conduire dangereusement. Ses compagnons lui demandent où est Sammy, mais il se contente de rire et d'accélérer.

Peu après leur départ, ils ont un terrible accident. On ne les découvre qu'après deux jours de tempête. Les corps sont horriblement desséchés ; le sable a partiellement rongé les chairs. Quant à Miss Heidrichs, des Bédouins de passage décidés à piller le camp abandonné la retrouvent dans la malle, discourant sur les sables du désert.

Exalté à la pensée de pouvoir à nouveau broyer des vies humaines, Shaklatal a conduit le véhicule droit dans une paroi rocheuse. Il survit au choc, mais son corps (celui de Lange) est sérieusement endommagé. Il s'éloigne en titubant de la carcasse accidentée pour être récupéré par un camion qui peine sur la route de Karima. Dans sa soif de vies humaines, Shaklatal ne cherche même pas à s'emparer du corps du chauffeur. Il le déchiquette joyeusement après l'avoir battu à mort. Le prêtre/dieu finit par se diriger vers l'est et arrive à Port-Soudan, principal port de la Mer Rouge avec ses bateaux, ses trains et ses avions.

Une fois dans la ville, l'Utatti Asfet abandonne immédiatement le corps de Lange qui meurt instantanément de ses horribles blessures. Sachant que Cthulhu va le chercher dès qu'il apprendra son évasion, il se cache pendant plusieurs années durant lesquelles il étudie les secrets de ce monde nouveau. C'est après cette période qu'il entre en contact avec Ibn Yassin Ibrahim Labib.

Labib

Labib est un milliardaire saoudien qui a le malheur, en 1978, de rencontrer Victor Gremer. Gremer est alors le réceptacle de l'Utatti Asfet, et Labib le candidat idéal pour reprendre la quête de Duat. Il est possédé en un instant et le corps de Gremer ne réapparaîtra jamais.

Grâce aux richesses et à l'influence de Labib, l'Utatti Asfet recommence ses recherches visant à libérer Shaklatal de Duat. En 1980, il achète au Musée National Soudanais de nombreux objets découverts par l'expédition Kalkhe. Peu après, il crée un serviteur parfait en ranimant un de ses ushabti et le baptise Dr. Aziz.

Avec l'aide d'Aziz, Labib voyage dans le monde entier pour trouver l'entrée de Duat. Il se sert de la stèle de Maleqereabar, d'objets qui donnent des projections astrales de l'emplacement du temple et étudie aussi d'autres sources de savoirs mystérieux. La stèle le conduit dans le Pacifique Sud et, finalement, dans le royaume de Tonga.

LeGoullon

Le 8 octobre 1989, Labib participe à une vente aux enchères chez Sotheby's, à Londres. Une statuette récupérée dans l'épave d'un navire ayant coulé près de Tahiti y est proposée et Labib l'a identifiée comme étant liée à un culte de son vieil ennemi Cthulhu. Son intérêt décuple lorsqu'il doit affronter un énigmatique Américain pour avoir l'objet. La statuette, a priori insignifiante, devient l'attraction de la vente quand Labib offre la somme incroyable de deux millions de dollars.

Labib se met immédiatement à enquêter sur l'Américain, un certain Jean LeGoullon, riche armateur de Louisiane. Labib est ravi : il peut se créer une couverture parfaite pour sa quête de Duat et offenser Cthulhu par la même occasion en mettant à mal un de ses cultes secrets. Il s'aperçoit plus tard que

LeGoullon n'est pas un adepte de Cthulhu, mais d'un dieu du bayou de Louisiane.

Il invite LeGoullon sur son yacht, l'*Allah Hu-Akhbar* et dévore le malheureux au cours d'un rituel qui lui permet de prendre son apparence à volonté. Sous cette nouvelle identité, il intensifie sa recherche de Duat en s'appuyant sur les ressources techniques des Entreprises LeGoullon. Il fait modifier le *Fière Ariane*, un bateau de récupération des épaves, pour des opérations de grands fonds.

Le temple de Cthulhu

Par élimination, les recherches se concentrent sur le royaume de Tonga, puis sur une île isolée, Avua'tuopavo, légèrement à l'est de l'île principale. L'entrée et les antichambres du temple/Duat sont découvertes sur l'île même, mais le reste de la structure a disparu. Après une brève escarmouche avec des membres d'un culte primitif du requin de l'île voisine, Avua'tutu, les hommes de Labib calculent la position probable de l'autre partie du temple, qui se trouve maintenant à plus de 600 mètres de profondeur dans la Fosse de Tonga.

Pourtant, ils n'arrivent pas à la localiser et Labib, exaspéré, ordonne à ses hommes d'employer des charges sismiques pour sonder la paroi de la faille. Les explosions successives finissent par dégager la fameuse entrée et Shaklatal commence à croire à sa liberté.

Mais les détonations ont aussi suscité une curiosité imprévue. Les détecteurs chargés de repérer les essais nucléaires souterrains se sont déclenchés dans le monde entier. Même si les explosions ne sont visiblement pas d'origine nucléaire, elles inquiètent le Département américain de la Défense qui fait appel au Dr. Lazlo Volk, un expert de l'activité sismique sous-marine.

Entrée du Dr. Volk et des investigateurs

Le Dr. Lazlo Volk, de l'Institut Woods Hole, a envoyé à Tonga un navire de recherche, l'*Hippocampus*, afin de préparer le déploiement d'un ensemble de détecteurs sismiques. Quand l'aventure commence, le Dr. Volk rejoint son équipe à Tonga dans le même avion que les investigateurs.

L'Utatti Asfet

L'Utatti Asfet est la manifestation terrestre de Shaklatal. Ramené d'au-delà des grands portails d'emprisonnement par Maleqereabar, il s'est ensuite emparé de Taharqa. Des milliers d'années plus tard, il a dominé Oswald Lange. Il ne s'est pas arrêté là et est passé par nombre d'âmes malheureuses et anonymes jusqu'à occuper le corps d'Ibn Yassin Ibrahim Labib.

Quand le Possesseur, ou l'Utatti Asfet ("l'Œil du Mal" dans le langage des pharaons koushites de la 25e Dynastie égyptienne), passe d'hôte en hôte, il conserve toujours une petite partie de la conscience de ses hôtes précédents. Par exemple, des fragments de Maleqereabar et de Taharqa survivent en Oswald Lange, et tous trois se retrouvent en Labib. La quantité de personnalités résiduelles dépend du POU du sujet. De tous les hôtes de l'Utatti Asfet, c'est Taharqa qui avait le plus grand POU et c'est sa personnalité qui est encore dominante chez Labib.

Cette possession a un effet secondaire : la perte de contrôle de l'œil gauche. Cet organe, bien que non enlevé au corps dont il fait toujours partie, appartient désormais à Shaklatal. Le Dieu Prisonnier s'en sert pour regarder le monde indépendamment de la volonté de son hôte. C'est pourquoi, l'œil gauche de ce dernier a tendance à bouger de manière insensée. C'est ce phénomène qui est à l'origine du nom "l'Œil du Mal" et c'est lui que Samantha Heidrichs redoute désespérément.



1ère partie : Tonga

Où les personnages visitent les splendeurs du Pacifique Sud et démarrent leurs investigations

Résumé

Lorsque la partie commence, les personnages voyagent sur la Pacific Air pour rejoindre Nuku'alofa, la capitale du royaume de Tonga. Pour une raison quelconque, ils vont assister au 40e Congrès des Phénomènes Inexplicables. La section concernant ce congrès propose diverses explications pour justifier leur présence. Le congrès n'a aucun rapport avec les événements de la campagne, mais il pourra servir plus tard à introduire de nouvelles aventures liées à des conférenciers présentés ici ou à d'autres que le Gardien leur aura substitués.

Les premiers PNJ importants de ce chapitre sont Theresa Kent et son directeur de recherche, le Dr. Lazlo Volk. Ils ont quitté l'Institut Woods Hole pour rejoindre le navire d'étude *Hippocampus*, en prenant le même vol que les investigateurs. Le Dr. Volk, sismologue, s'est vu confier une mission d'enquête sur les chocs sismiques qui ont permis à l'équipage du *Fière Ariane* de localiser le temple sous-marin. Le maléfique milliardaire saoudien Ibn Yassin Ibrahim Labib fait aussi une brève apparition au début du chapitre. Il quitte Tonga au moment même où les PJ y débarquent. Ces derniers l'ignorent, bien sûr, mais cette rencontre présage le final, leur retour à Tonga pour confronter Labib.

Volk et Kent réapparaissent en cours de congrès, lorsque Theresa Kent, victime d'un épisode traumatisant dans son mini sous-marin, rentre à la marina pour prendre deux jours de repos. Son état va cependant s'aggraver et le Dr. Volk retourne avec elle aux États-Unis. Ce savant constitue le lien le plus sûr avec le chapitre Louisiane.

Le congrès se déroule à la Marina Pangai sur Avua'tutu, une petite île proche de l'archipel de Tongatapu. Ses habitants, tous installés dans le village voisin d'Utulei, pratiquent une version déformée du culte tonga traditionnel, pré-chrétien. La Marina Pangai sert aussi de base à Lenny Stroeker, agent d'un culte de Louisiane et pion involontaire du terrible Labib.

Stroeker a été chargé d'organiser le transport des objets récupérés dans le temple par le *Fière Ariane*, vers la Louisiane d'abord, puis vers le Soudan. Au début de l'aventure, son bungalow est rempli de caisses qu'il compte faire transporter par ferry jusqu'à Nuku'alofa.

Au quatrième jour du congrès, les plans de Stroeker capotent lorsque les villageois découvrent accidentellement le contenu des caisses. Ceux-ci, qui utilisent l'autre partie du temple sur l'île sœur d'Avua'tuopavo, s'emparent du chargement et donnent la chasse à Stroeker. Ce dernier contacte le *Fière Ariane* par radio pendant la nuit pour demander de l'aide. Ses hommes, tous bien armés, attaquent le temple insulaire et récupèrent les caisses ainsi que plusieurs objets sacrés aux yeux des villageois. Stroeker passe le reste du chapitre à Nuku'alofa, en attendant de pouvoir charger sa cargaison dans un avion.

Dans ce chapitre, les occasions d'attirer l'attention de villageois cannibales ne manquent pas aux investigateurs. Ces sectateurs commencent à s'agiter dès qu'ils prennent connaissance du contenu des caisses. Bien qu'assistant régulièrement à la messe catholique du dimanche, ils persistent à célébrer leurs rites primitifs sur Avua'tuopavo.

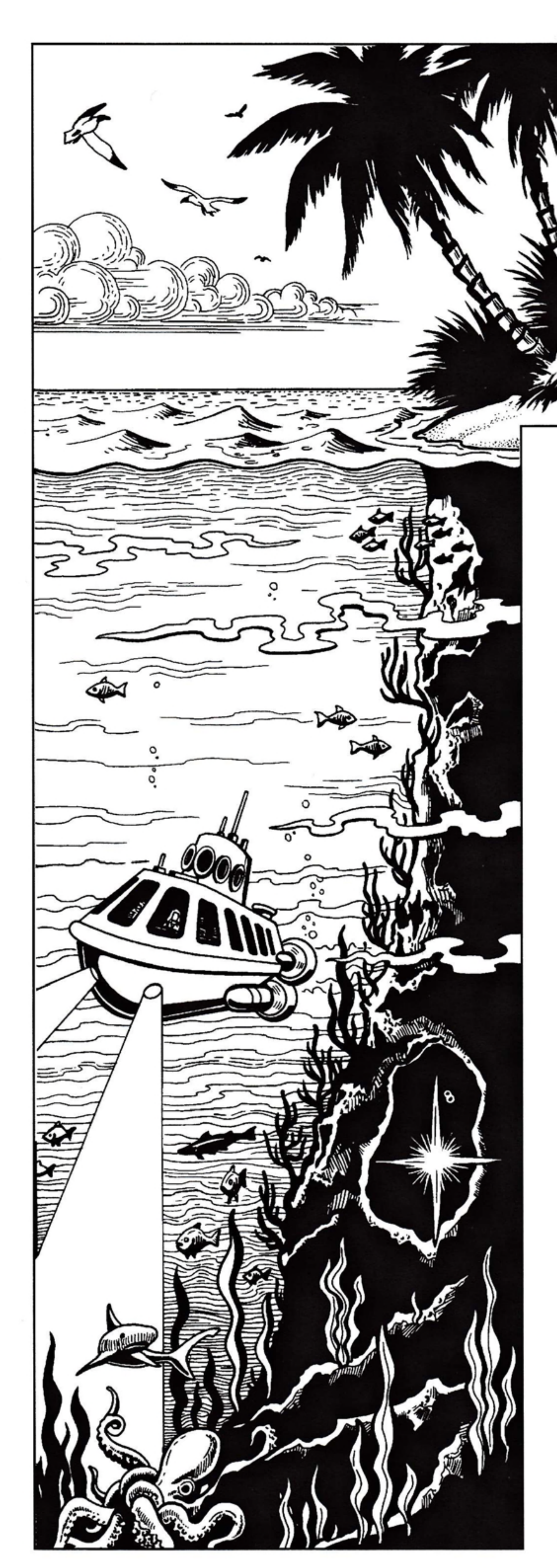
Le Tonga moderne

Le royaume de Tonga est un rassemblement de quelque 170 îles divisées en trois groupes majeurs, plus deux îles isolées. Elles se trouvent à environ 650 kilomètres à l'est des Fidji, en plein milieu du Pacifique Sud. Les trois groupes, alignés du nord au sud, se nomment Vava'u, Ha'apai et Tongatapu. La capitale de Tonga est Nuku'alofa, sur l'île de Tongatapu. C'est la ville la plus importante, et la destination de tous les vols internationaux (elle dispose de la seule piste d'atterrissage décente).

À Tonga, on fête le Jour de l'Indépendance (de la Grande-Bretagne) le 4 juin, une indépendance qui remonte à 1970. Les États-Unis n'y possèdent pas d'ambassade. Les ressortissants américains doivent s'adresser à celle des îles Fidji. Pour pénétrer sur le territoire, il est nécessaire de posséder un passeport et un billet de retour, ou de n'y faire qu'escale ; les visas ne sont exigés que pour les séjours supérieurs à 30 jours. La région ne représente pas de menace particulière pour la santé, mais les voyageurs provenant de régions à risque (comme le Soudan) doivent avoir un certificat de vaccination contre la fièvre jaune.

Le courant électrique a une tension de 230 volts et une fréquence de 50 hertz. Les appareils électriques américains, en 110 volts - 60 hertz, ne peuvent fonctionner qu'avec transformateur. Le réseau téléphonique est de bonne qualité et il existe une station de radio AM (pas de FM et pas de télévision) ; les transistors sont donc très courants. Les installations hospitalières sont inférieures à celles des États-Unis et le Département d'État américain recommande de reporter les traitements médicaux jusqu'à ce qu'ils puissent être assurés dans de bonnes conditions.

Les Tongans célèbrent le Vendredi Saint et le Lundi de Pâques (respectivement 29 mars et 1er avril en 1991), qui sont les seules fêtes importantes susceptibles d'intervenir en cours d'aventure. La population est à 88 % protestante et 12 % catholique.



Nuku'alofa est un port important qui commerce avec la Nouvelle Zélande, les Fidji, l'Australie, le Japon et les États-Unis. Les exportations sont essentiellement agricoles : bananes, noix de coco, huile de coprah, poissons, taros, coprah, gousses de vanille, etc. L'île importe des carburants, machines, matériaux de construction, produits alimentaires, du tabac et des produits chimiques.

La monnaie de Tonga est le pa'anga, qui vaut 100 seniti et correspond approximativement à 1,25 $ U.S. Tous les prix figurant dans le texte sont donnés en pa'anga. Le change des monnaies étrangères en dehors des institutions officielles peut se révéler terriblement désavantageux pour le consommateur.

Le gouvernement tongan est une monarchie constitutionnelle. L'exécutif est représenté par un roi (Taufa'ahau Tupou IV) et un premier ministre (le prince Fatafehi Tu'ipelehake, auquel succédera le baron Vaea le 21 août 1991). Le rôle de l'assemblée législative consiste à transformer en lois les décisions royales, dans un délai raisonnable.

La compagnie aérienne nationale est la Friendly Island Airways. Chacun de ses deux avions a une capacité d'accueil de moins de 20 personnes.

Tongatapu est une grande île plate et uniforme. Elle est fortement cultivée et produit tout ce qui figure dans la liste des exportations. Les plus belles plages, les sites les plus pittoresques et les meilleures installations touristiques sont répartis sur les îlots voisins. Avua'tutu est le plus éloigné de tous, et le mieux noté par les catalogues de voyage. Il y a beaucoup de choses à y voir, en particulier le palais royal (que l'on peut visiter), et le roi en personne, les *langi* (sépultures royales faites d'énormes blocs de pierre), le *ha'amonga* (une arche de pierre ressemblant à celles de Stonehenge), une réserve de roussettes (ces grandes chauves-souris sont protégées par décret royal) et quelques geysers spectaculaires.

On aperçoit souvent le roi à Nuku'alofa, dans sa grande Cadillac noire avec chauffeur ou faisant de l'exercice, par exemple de l'aviron dans le port ou du vélo autour des terrains de rugby. Âgé d'environ 70 ans, il pèse près de 140 kg (il a déjà dépassé les 200 kg). Le palais a été fabriqué en Nouvelle-Zélande en 1867 et jure quelque peu avec le décor.

Le Congrès des Phénomènes Inexplicables

L'estimable Sir Graham Westlake avait créé à Londres, en 1887, une fondation destinée à encourager l'orientation de la recherche scientifique vers des voies nouvelles et novatrices.

Les premiers congrès soumettaient des phénomènes inexplicables à de nombreux savants réputés et spécialistes divers. L'ensemble étant supérieur à la somme de ses parties — telle en était en tout cas l'idée directrice — cette collaboration pouvait apporter une réponse à l'énigme choisie cette année-là.

Au début du siècle, ces conférences avaient perdu de leur prestige ; les gens qu'elles réunissaient n'étaient pas d'un calibre suffisant pour que Sir Graham continue. Pendant une longue période, entre 1899 et 1928, à la mort de leur créateur, elles cessèrent d'exister. En 1929, le fils unique de Sir Graham hérita des biens de son père et de la fondation défunte mais fort bien dotée. Sir William relança les conférences lorsqu'il se rendit compte qu'il n'avait pas d'autre moyen de mettre la main sur cet argent. Selon la charte de la fondation, ses revenus ne pouvaient être utilisés que pour financer des recherches ou les réunions, autrefois annuelles, du Congrès des Phénomènes Inexplicables. Sous sa direction intéressée, la fondation frôla dangereusement la ruine, perdant beaucoup de sa crédibilité et de ses fonds.

Les conférences étaient extravagantes à l'extrême et n'avaient qu'une vague allure scientifique. En fait, le jeune Sir William détourna leurs objectifs originels afin de satisfaire sa curiosité pour les sciences occultes. Il finança des exposés faits par des charlatans et par ceux qui les avaient démasqués, des gitans extralucides et des magiciens, des sorciers guérisseurs "vaudous" et tout un assortiment d'escrocs. Tous ses amis y étaient, bien sûr, invités, et les sites toujours exotiques et somptueux. À sa mort en 1952, Sir William légua sa fondation à son ami le Dr. George Baldfrey.

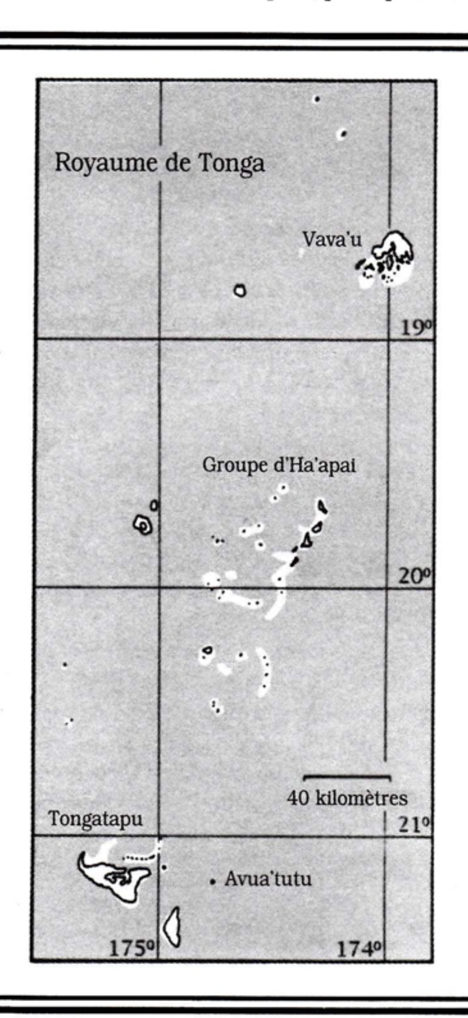
Ce dernier, un anthropologue, avait été invité au 18e congrès, en 1934, pour parler de ses expériences avec les coupeurs de têtes de Bornéo. Devenu rapidement l'ami de Sir William, il participa bientôt à la direction de la fondation. Il voulait lui faire retrouver sa crédibilité en renouant avec les conférences scientifiques, principalement, bien sûr, dans son propre domaine d'études. Grâce à une gestion financière soigneuse et inspirée, la fondation était remise d'aplomb dans les années 70. Baldfrey a financé des recherches anthropologiques à partir de 1965 et relancé les congrès en 1973.

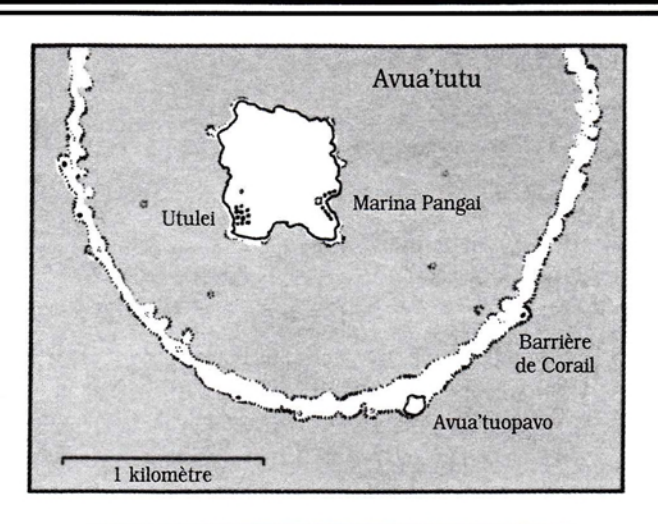
La fondation finance quantité de recherches douteuses, et les congrès n'ont jamais eu le renom espéré par Baldfrey. Le monde scientifique sérieux ignore presque complètement la 40e édition et les participants sont en majorité des bénéficiaires ou des donateurs. Baldfrey, très âgé, n'y assiste pas pour des raisons de santé. Il souffre d'une maladie type Parkinson et ne peut communiquer qu'en tapant avec son nez sur un clavier d'ordinateur aménagé.

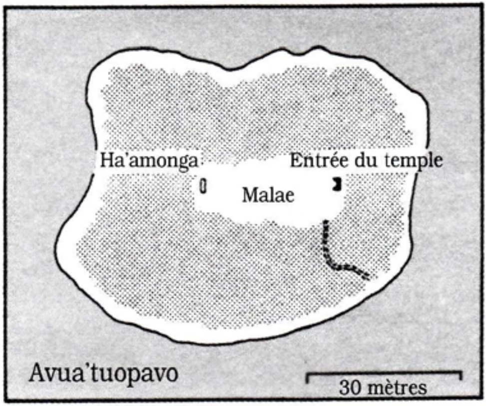
Baldfrey a choisi Tonga à la suite de découvertes faites par son ami de longue date Sir Arthur Wilmington. Cet archéologue talentueux mais controversé, et donc souvent négligé, a mis à jour des objets dont le style rappelle celui des découvertes de Baldfrey à Bornéo des années plus tôt. Ces objets sont associés à un culte de la mort auquel il a échappé de justesse. Ses pairs n'ont jamais voulu reconnaître leur valeur (ni même leur authenticité).

Bien que paralysé, Baldfrey a conservé toute sa tête mais il n'est toujours pas parvenu à communiquer son enthousiasme à Wilmington qui ne voit dans ces objets qu'une trouvaille mineure. En organisant une conférence sur place, il espère décider au moins un des jeunes anthropologues à en apprendre plus. Il ignore que le culte est encore actif et que sa curiosité est source de danger. Il veut simplement voir établi le lien avec Bornéo.

Les personnages peuvent assister à la conférence pour toutes sortes de raisons, et même, espérons-le, en trouver une qui ne soit pas trop irréaliste. Si l'un d'eux est anthropologue, il a pu être financé par la fondation. Certains de ses compagnons ont peut-être les moyens de s'offrir des vacances dans la région. Des investigateurs extrêmement riches ont pu faire une







donation à l'organisation et se trouvent alors invités à partager les fruits de leur générosité dans un site magnifique et exotique. Des vétérans ont peut-être entendu parler du caractère provocateur des précédents congrès et assistent à celui-là par pure curiosité, même si cette solution est moins intéressante. Une meilleure explication apparaîtra sans doute spontanément lorsque les joueurs mettront sur pied leurs personnages. Cette aventure va les emmener dans le monde entier, et mieux vaudrait qu'ils ne manquent pas de moyens car il serait dommage que des problèmes matériels viennent interrompre leurs pérégrinations.

Le prix des six jours de congrès est de 1 695$ U.S, et les participants doivent prendre en charge leurs frais de voyage. Pendant la manifestation, toutes les dépenses (logement, transport local et repas, mais pas les boissons) sont incluses dans le forfait (payé d'avance). Le programme de chacune des six journées comprend exposés et activités, mais laisse beaucoup de temps libre à qui vient profiter du climat.

En vol pour Nuku'alofa

L'aventure commence réellement dans l'avion qui emmène les personnages à Tonga. Le vol relie une ville quelconque des États-Unis à Los Angeles, où les passagers changent d'appareil pour rejoindre Honolulu. Un troisième avion les conduit à Nadi, aux Fidji et enfin à Nuku'alofa, capitale du royaume de Tonga. On ne change pas d'appareil aux Fidji, et l'escale est si brève qu'il n'y a pas vraiment de raison de quitter son fauteuil. C'est le moment de remettre aux joueurs l'Aide de Jeu Tonga n° 1, "Présentation du congrès et Calendrier", pages 136-137, et n° 2, "Billet d'avion", page 139.

Un sismologue de l'Institut Woods Hole, le Dr. Lazlo Volk, voyage dans le même avion qu'eux. Il est accompagné de son assistante, Theresa Kent, qui prépare son doctorat. Tous deux se rendent à Tonga à la demande du gouvernement local pour étudier des perturbations sismiques au bord de la plate-forme continentale. À Nuku'alofa, ils doivent rejoindre l'*Hippocampus*, un navire d'études de leur institut, équipé de senseurs permettant les relevés sismiques sous-marins.

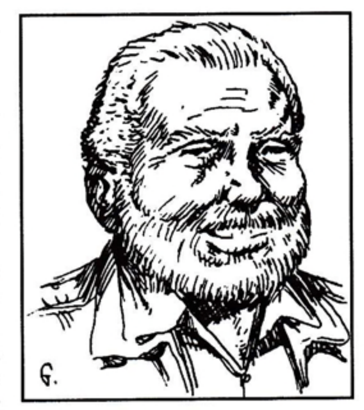
Le Dr. Volk et Miss Kent sont amicaux et ne demandent pas mieux que passer le temps en bavardages ne concernant pas nécessairement leur domaine d'activité (mortellement ennuyeux, comme chacun sait). Volk raconte volontiers ce qu'il en est, mais les appareils qui ont repéré les secousses sont très rudimentaires, et il ne sait pas grand-chose. Selon lui, elles pourraient avoir été provoquées par une explosion volcanique ou des mouvements tectoniques. Ne donnez pas l'impression que le phénomène est important ou même intéressant. Volk et Kent discutent avec plaisir d'autres sujets. Volk a fait quelques recherches avant de partir et peut donner aux investigateurs des informations historiques sur les premiers contacts des Occidentaux avec Tonga (voir Aide de Jeu Tonga n° 3, pages 138-139).

Les secousses ont, en fait, été provoquées par les explosifs utilisés par l'équipe de Lenny Stroeker pour dégager la moitié inférieure du temple, mais cela n'apparaîtra que plus tard.

Parmi les autres passagers figurent plusieurs participants au congrès. Les investigateurs peuvent donc faire immédiatement leur connaissance s'ils le désirent. Hector Bromowitz, Shannon Langtree et Harold Brown, en particulier, sont à bord, ainsi que de nombreux autres auditeurs qui ne sont pas présentés ici. Utilisez ces PNJ pour distraire les personnages qui ne sont pas assis à côté des deux sismologues et détourner l'attention de ces derniers. Si possible, donnez aux joueurs l'impression que l'aventure va s'orienter sur les recherches de certains des participants.

Dr. LAZLO VOLK, sismologue âgé, 59 ans

FOR 11	CON 8	TAI 13	INT 16	POU 10
DEX 11	APP 12	ÉDU 22	SAN 50	PV 11



Bonus aux dommages : Aucun.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Biologie 25 %, Chimie 50 %, Conduire Automobile 40 %, Conduire Engin Lourd 30 %, Crédit 50 %, Écouter 20 %, Électricité 70 %, Électronique 65 %, Esquiver 22 %, Géologie 90 %, Informatique 50 %, Mécanique 40 %, Persuasion 35 %, Physique 55 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 15 %. Langues : Allemand 65 %, Anglais 80 %.

Volk est un homme un peu rondouillard qui entretient avec soin sa chevelure et sa barbe blanches.

Il est d'une vivacité d'esprit incroyable et il est très intéressant de discuter avec lui. Il prend son travail très au sérieux, mais n'en fait pas le sujet de toutes ses conversations. Il a conçu et construit ses propres senseurs pour la détection des vibrations sismiques et les sondages sous-marins. Bien que ses appareils soient à la pointe du progrès mondial, il ne s'attend pas à ce que des non-spécialistes leur trouvent le moindre intérêt.

Il n'a jamais entendu parler du Congrès des Phénomènes Inexplicables.

THERESA KENT, étudiante charmante maltraitée par le destin, 23 ans

FOR 9	CON 15	TAI 10	INT 16	POU 13
DEX 15	APP 16	ÉDU 18	SAN 65	PV 13



Note : Sa SAN est de 65 au départ, mais après sa rencontre sous-marine, elle tombe à 45.

Bonus aux dommages : Aucun.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Biologie 45 %, Chimie 40 %, Conduire Automobile 40 %, Discrétion 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 40 %, Géologie 75 %, Informatique 70 %, Monter à Cheval 40 %, Nager 50 %, Photographie 60 %, Physique 55 %, Piloter Submersible 35 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

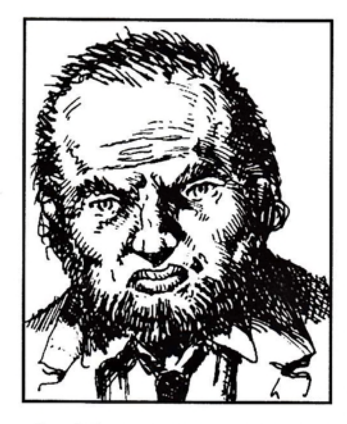
Theresa est très mignonne et totalement célibataire. Le Gardien a intérêt à l'asseoir à côté de l'investigateur qui a le plus de chances de s'attacher (pas forcément sentimentalement) à elle. Pendant les quelques prochains jours, tous deux doivent tisser des liens qui contribueront à la poursuite de l'aventure dans le chapitre suivant.

HECTOR BROMOWITZ, maniaque de l'Atlantide, 42 ans

FOR 14	CON 12	TAI 7	INT 11	POU 10
DEX 10	APP 10	ÉDU 14	SAN 50	PV 10

Bonus aux dommages : Aucun.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Conduire Automobile 40 %, Crédit 2 %, Écouter 20 %, Esquiver 20 %, Histoire 35 %, Persuasion 55 %, Trouver Objet Caché 10 %. Langues : Anglais 55 %, Grec Ancien 40 %, Latin 20 %.



Hector a passé beaucoup de temps à parcourir les pays méditerranéens pour rassembler les références au continent perdu de l'Atlantide. Il n'a jamais publié d'article mais n'en est pas découragé pour autant. Il a été financé par la fondation, ce qui lui vaut de figurer au programme des conférences, un moment qu'il attend avec impatience. Hector croit qu'il est possible de retrouver l'Atlantide, mais qu'il faut chercher beaucoup plus à l'ouest et au sud que ce qui a jamais été fait. Sa théorie repose sur un ensemble de mythes et contes de bonnes femmes et sur son imagination incontrôlée. Aucun individu rationnel ne lui accorde le moindre crédit après l'avoir entendu parler de son "travail" pendant plus de deux minutes. Mr. Bromowitz est un autodidacte qui pense que les autorités établies du domaine archéologique l'ignorent par ressentiment et jalousie. Il est complètement cinglé, mais il prend son travail très au sérieux et profite de la moindre occasion pour expliquer ses théories à qui veut bien l'écouter. C'est un homme petit et trapu, qui n'aime pas attendre midi pour voir couler la vodka-tonic.

SHANNON LANGTREE, ancienne scientifique de la NASA, 43 ans

FOR 13	CON 12	TAI 12	INT 11	POU 10
DEX 9	APP 8	ÉDU 17	SAN 50	PV 12



Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Astronomie 65 %, Crédit 3 %, Écouter 40 %, Électronique 65 %, Esquiver 10 %, Géologie 20 %, Informatique 60 %, Persuasion 10 %, Photographie 75 %, Physique 35 %, Trouver Objet Caché 15 %. Langues : Allemand 25 %, Anglais 60 %.

Miss Langtree semble à peine moins secouée que Bromowitz. Diplômée en astronomie, elle a travaillé pour la NASA où elle analysait les images transmises par des satellites d'observation. Il y a un an, elle a étudié des clichés de la calotte glaciaire antarctique et en a tiré des photos stupéfiantes qui montrent, selon elle, des structures d'origine humaine. Sa théorie n'a jamais été prise au sérieux par la NASA qu'elle a quittée dans une tempête d'amertume. Au congrès, elle espère attirer l'attention sur ses observations et obtenir des financements pour ses recherches. Elle ne discutera de ceci avec personne avant la conférence, car elle veut créer un suspense et empêcher les sceptiques de la démolir aux yeux des autres savants avant d'avoir eu la chance d'exposer ses idées. Miss Langtree n'a rien d'une séductrice, mais c'est surtout en raison de ses cigarettes (qui sentent plus mauvais que tout ce qui existe) que les gens la trouvent repoussante. Elle les fait elle-même avec le tabac (ou autre chose) qu'elle cultive. Shannon est une hippy (à peine) recyclée. Elle ne se rappelle clairement que quelques fragments des années 60.

HAROLD BROWN, archéologue amateur, 40 ans

FOR 15	CON 11	TAI 14	INT 15	POU 16
DEX 12	APP 11	ÉDU 15	SAN 75	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Compétences : Anthropologie 35 %, Archéologie 75 %, Bibliothèque 55 %, Carabine 35 %, Conduire Automobile 20 %, Crédit 20 %, Écouter 20 %, Esquiver 45 %, Fusil de Chasse 65 %, Géologie 50 %, Histoire 80 %, Mécanique 70 %, Occultisme 30 %, Persuasion 55 %, Plomberie 80 %, Trouver Objet Caché 55 %. Langues : Anglais 80 %, Latin 75 %.

Harold Brown vient de Grande-Bretagne. Ancien élève d'Oxford où il étudiait l'histoire avant de se marier, il a dû abandonner les cours et devenir plombier pour payer les factures. Pendant ses loisirs, il collectionne les objets romains et étudie l'histoire britannique de cette période. Son travail est toujours bien accueilli car il est clair et réfléchi. Il reçoit des fonds modestes de la fondation pour ses recherches. Mr. Brown est toujours heureux de parler avec des compatriotes ou avec toute personne s'intéressant à l'histoire. Pour lui, ce congrès constitue en quelque sorte des vacances car la fondation lui offre son séjour pour relever le niveau. Il n'a pas vraiment l'intention de passer sa semaine au paradis à écouter des tas de conférences ennuyeuses. Physiquement, c'est un homme mince et grand. Il est toujours très bien habillé et porte moustache et chapeau melon.

Arrivée à Nuku'alofa

L'avion atterrit à Nuku'alofa le 28 janvier 1991 à 10 h 15, heure locale (18 heures d'avance sur New York) sur la seule piste en dur du pays. Les passagers empruntent une passerelle pour descendre sur le tarmac et doivent ensuite aller à pied jusqu'au bâtiment qui abrite la douane, un magasin duty-free, la distribution des bagages et les bureaux de vente des billets.

Les nouveaux arrivants se rendent d'abord à la douane, où les formalités sont extrêmement simples. Dans cette partie de l'aéroport, une seule personne peut attirer l'attention : Mr. Labib. Ses traits le désignent comme originaire du Moyen-Orient. Les plis de son costume, d'un noir particulièrement foncé, sont incroyablement parfaits. Sa cravate noire immaculée se détache sur une chemise blanche éclatante et il tient une canne d'ébène à pommeau d'argent. Même ses chaussures sont admirablement cirées et sans la moindre griffure.

Mentionnez Labib, mais si les personnages l'ignorent laissez-le poursuivre sa route. Il devrait représenter une énigme — pas nécessairement maléfique, mais qui mérite certainement d'être remarquée. Il attend que son Lear jet soit prêt à décoller et ne se soucie absolument pas de ce que peuvent faire les autres personnes présentes. Si les investigateurs se rapprochent pour le voir de plus près, ou pour lui parler, c'est alors lui qui prend l'initiative.

Bien qu'il ne paraisse pas avoir remarqué le personnage qui s'avance vers lui, à la dernière minute, Labib se tourne rapidement pour confronter l'intrus. Avant que l'investigateur n'ait eu le temps de parler ou d'agir, la canne noire de Labib jaillit et vient heurter sa poitrine, le maintenant à distance. Aussitôt, il demande : "Est-ce que je vous connais ?" Les investigateurs seront certainement pris de court. Labib ignore qui ils sont, mais il n'apprécie pas qu'ils le scrutent. Par cette question, il veut se débarrasser d'eux. S'ils s'entêtent à l'importuner, il continue de sonder les artères coronaires avec sa canne en les interrogeant de manière inamicale.

Ne le laissez pas perdre le contrôle de la situation. Les investigateurs doivent se sentir mal à l'aise et, si possible, quelque peu humiliés. Le mieux serait qu'ils aient peur de lui. Labib impose le respect avec tout le charisme d'un pharaon qui n'accorde aucune valeur à la vie des canailles. Il ne satisfait en

aucun cas la curiosité des personnages, même si ceux-ci se présentent.

Ne refusez pas aux investigateurs l'occasion d'apprendre le nom du redoutable Ibn Yassin Ibrahim Labib, mais laissez-les le mériter en usant de Baratin, Persuasion ou Crédit auprès du personnel approprié de l'aéroport. Les gens remarquent toujours Labib. L'agent des douanes qui a vérifié son passeport saoudien se souvient nettement de lui.

Devant l'aéroport, un bus attend pour emmener passagers et bagages au port, où un bateau navette doit les conduire à la Marina Pangai. Les bus appartiennent d'ailleurs à la marina et le trajet est déjà payé (il est compris dans le prix du congrès). Les personnages quittent le Dr. Volk et Miss Kent, qui sont attendus par leurs collègues. La navette ne part pas avant 15 h 30, et ils ont donc quatre heures à passer à Nuku'alofa.

Les investigateurs peuvent jouer les touristes ou chercher à en apprendre un peu plus sur l'endroit de destination. La brochure décrit l'île comme "un magnifique paradis tropical dans le Pacifique Sud", mais ne donne guère de détails tangibles. Dans les bibliothèques américaines, il faut beaucoup d'efforts (et les personnages n'ont sans doute pas pris cette peine avant de partir) pour se procurer les renseignements locaux courants (Aide de Jeu Tonga n° 3, pages 138-139).

Un peu de travail leur permet de savoir qu'Avua'tutu est une île minuscule à l'est de Tongatapu ; la modeste population composée de fermiers et de pêcheurs vit à Utulei, l'unique village. La marina a été bâtie il y a quinze ans pour attirer l'argent du tourisme.

Bagage perdu

Pendant leur première journée à Tonga, les personnages s'aperçoivent qu'une de leurs valises a été échangée avec celle d'Hector Bromowitz. Cette dernière contient des livres intéressants et de valeur mais sans importance dans cette aventure.

Assurez-vous que les investigateurs ont fait la connaissance de Bromowitz pendant le vol. Ce dernier est légèrement paranoïaque et terriblement constipé, ce qui dégoûte généralement assez vite les gens, mais les personnages doivent au moins se souvenir d'un visage à mettre sur l'étiquette de leur nouvelle valise.

À l'arrivée, Bromowitz a très vite attrapé ses bagages et s'est dirigé vers un hôtel local afin d'y passer la soirée. Il va certainement quitter l'aéroport avant que les investigateurs en aient fini avec Labib. Malheureusement, il a confondu sa valise avec celle d'un des personnages et l'a prise par erreur.

Accordez un jet de Trouver Objet Caché pour que l'investigateur remarque l'anomalie, à moins qu'il ne précise qu'il vérifie ses bagages (réussite automatique). La valise est identique (peut-être un peu moins lourde), mais son étiquette indique qu'elle appartient à Hector Bromowitz, et un petit cadenas bloque la fermeture à glissière (réussite d'un jet de Mécanique pour l'ouvrir).

Pour rendre la situation encore plus agaçante, les investigateurs ne revoient Bromowitz que le lendemain après-midi, car il ne rejoint pas directement la marina. Il prend une chambre au South East Hotel (à peine mieux qu'un bouge) pour se reposer avant d'emprunter la navette. Il craint terriblement le mal de mer et ne se sent déjà pas très bien après toutes ces heures en avion. Ce n'est que lors de cette première soirée qu'il constate l'inversion des valises.

Le contenu de la valise

La valise contient des copies de toutes les diapositives destinées à l'exposé (Hector en a un autre jeu dans une deuxième valise ; n'oubliez pas sa paranoïa), ses fiches aide-mémoire (tragiquement, il n'en a qu'un exemplaire) et trois livres. Le premier, *Une Affaire Entendue : Découverte du foyer des Antiques Atlantes*, a été écrit (en anglais) en 1986 par un prétendu historien du nom de Louis Saunders et publié à Londres. Le deuxième est un exemplaire du *Timaeus* de Platon traduit en anglais (1886). Le troisième est enveloppé de plusieurs épaisseurs de tissus protecteurs. C'est un manuscrit vieux et fragile rédigé en grec ancien.

Les diapositives montrent Bromowitz qui pose avec suffisance devant divers monuments de pierre des Îles Britanniques, ainsi que des cartes indiquant le schéma de leur répartition. De nombreuses lignes sont tracées sur les monuments et, par extrapolation, sont prolongées dans l'Océan Atlantique. D'autres diapos représentent divers objets qui proviennent apparemment de la Grèce antique (réussite d'un jet d'Archéologie pour le savoir). Il s'agit surtout de vases et de statuettes portant quelque motif océanique. Tout cela ne prouve pas grand-chose si ce n'est la bizarrerie du propriétaire.

Une Affaire Entendue est un exemple intéressant de postulat pseudo-scientifique, non étayé et délirant. Il a été édité par Willoughby Press, à Londres. Willoughby publie à compte d'auteur les écrivains rejetés par les éditeurs conventionnels ; elle produit des volumes magnifiquement imprimés et reliés, destinés à rester confidentiels et (mal) distribués. Saunders est un membre actif de la Société de la Terre Plate et il est encore plus bizarre que Bromowitz.

Un rapide survol (six heures) d'*Une Affaire Entendue* montre que Bromowitz a presque entièrement plagié le livre pour sa conférence. Sa propre contribution se limite en fait à une visite en Angleterre des monuments décrits dans l'ouvrage ; il a ensuite jugé que puisqu'ils étaient bien là, les affirmations de l'auteur étaient vérifiées.

Timaeus est un texte de Platon sur l'Atlantide. On y apprend principalement que l'Atlantide était une île plus grande que la Libye et l'Asie réunie, située en face d'un détroit appelé les Colonnes d'Hercule. Les Atlantes régnaient sur leur île, mais aussi sur une bonne part de l'Europe et de l'Afrique.

Seul quelqu'un capable de lire le grec ancien peut tirer quelque chose du manuscrit grec. Il semble avoir été écrit par Platon lui-même. Son titre est *Critias*. Ce manuscrit original est le plus grand trésor de Bromowitz. Sa disparition va le mettre au désespoir. L'ouvrage appartenait à la famille de sa défunte épouse depuis plus de deux cents ans (sans jamais avoir été lu). C'est sa découverte, après la mort de sa femme, qui a lancé sa recherche de l'Atlantide.

Critias raconte le règne de prêtres-rois qui interprétaient les lois que leur avaient données les dieux (principalement Poséidon, maître de la mer). Le dernier fragment de l'Atlantide à être englouti fut l'île de Poséidonis, 9 000 ans avant l'époque du sage Solon. C'était une ville en terrasses, avec des temples immenses, des canaux et de gigantesques portes en or. Les Égyptiens sont des descendants des géants atlantes (au moins deux mètres de haut), dont le sang s'est dilué dans celui des indigènes sémites et noirs. L'Atlantide a sombré quand ses habitants ont perdu la faveur des dieux.

Même avec un jet réussi de Grec Ancien, il ne faut pas moins de 60 heures pour parcourir tout l'ouvrage. Traitez la lecture de ces trois livres (et de n'importe quel autre) comme celle des tomes du Mythe, de sorte que les personnages ne puissent juger de leur (manque d') importance. Réussir à lire le troisième autorise l'investigateur concerné à faire un jet d'expérience en Histoire et Grec Ancien.

Le cœur de l'affaire

Les investigateurs aimeraient sans doute conserver ce livre. De tels ouvrages font partie des ressources les plus précieuses du jeu et celui-ci semble spectaculaire. Il y a cependant quelques obstacles à cela, ne serait-ce que l'intégrité morale et l'honnêteté. Ensuite, il n'est pas impossible que la valise récupérée par Bromowitz contienne un objet de valeur. Les investigateurs voudront peut-être échanger trésor contre trésor. Enfin, Bromowitz va activement chercher sa valise.

Si les personnages sont des citoyens exemplaires (une rareté), ils rendent le bagage sans même regarder à l'intérieur. Voilà un geste à porter à leur crédit (+1 en SAN pour chacun à

la fin du chapitre Tonga). Bromowitz les regarde ensuite d'un œil soupçonneux jusqu'à la fin du congrès et, de façon générale, adopte un comportement étrange (il aurait agi ainsi de toute façon).

S'ils ouvrent la valise et lisent les documents, ils n'ont aucun bonus en SAN, mais leur curiosité est satisfaite (les investigateurs sont généralement prêts à échanger des points de SAN contre ce genre de satisfaction). S'ils rendent le tout intact et assez rapidement, Bromowitz n'a pas de réaction particulière si ce n'est la suspicion, le comportement étrange, etc. Cela leur laisse même le temps de photocopier/photographier chaque page du livre avant restitution.

S'ils sont suffisamment malhonnêtes pour tenter de conserver le livre de Bromowitz, la situation devient plus intéressante. Qu'ils gardent toute la valise ou qu'ils la rendent (anonymement ?) sans le *Critias*, l'homme passe à l'action. Il est probable que le bagage de l'investigateur porte aussi une étiquette avec son nom et son adresse. Bromowitz tente alors de le contacter pour récupérer son bien. Il est paranoïaque et agit en prévision du pire.

Bromowitz n'annonce pas qu'il détient la valise de l'investigateur, ou qu'il lui en manque une. Il préfère tourner autour du pot pour soutirer une confession complète à son voleur. S'il n'obtient pas toute satisfaction (retour de la valise avec démonstration convaincante d'ignorance ou d'innocence), il applique des mesures extrêmes. Il ne fait pas confiance au personnel (évidemment responsable de l'échange de valises) et tente donc de se glisser dans le bungalow des investigateurs pour récupérer son bien.

Il est inutile de préciser que sans cette valise, il ne peut faire son exposé. Le monde archéologique n'aura sans doute pas grand mal à se remettre de cette perte tragique.

Arrivée à la Marina Pangai

Lorsque la navette pénètre dans le petit port, il apparaît immédiatement que les brochures qui vantent la beauté de la Marina Pangai n'exagèrent pas. Un grand bâtiment abrite des chambres, un salon, un magasin, deux restaurants (qui proposent de la cuisine orientale et occidentale) et une salle de réception suffisamment grande pour accueillir l'assemblée du congrès. On y trouve aussi une piscine, un terrain de golf, des courts de tennis, des accès sur l'océan, quelques petits bateaux, des jet skis et même un submersible. Tous les participants au congrès sont logés dans des bungalows bâtis tout au long de la côte de part et d'autre du bâtiment principal. Tout le domaine est agrémenté d'arbres et plates-bandes fleuries élégamment disposés.

L'apparence primitive des bungalows cache un intérieur très confortable. Les lits sont petits mais douillets. Chaque construction possède sa propre salle de bains et une installation électrique. Un téléphone permet de contacter la réception et de là, les appels peuvent être dirigés vers d'autres postes. Les fenêtres n'ont pas de vitre, mais des volets permettent de se protéger du mauvais temps ou d'obtenir un peu d'intimité. Les portes disposent de serrures simples, qui assurent elles aussi intimité et sécurité aux invités.

L'installation se fait sans difficulté. Le personnel (les trois-quarts sont des autochtones et donc des sectateurs) a la liste de tous les arrivants et les bungalows sont déjà prêts. Chaque congressiste reçoit un T-shirt marqué, à gauche sur la poitrine, du logo de la conférence et d'une minuscule inscription "Fondation Graham Westlake" ; le dos annonce "40e Congrès des Phénomènes Inexplicables, TONGA 1991". Des chasseurs se chargent de transporter les bagages jusqu'aux bungalows. Chaque construction accueille normalement deux personnes, et les places ont été réparties à l'avance. Vous pouvez installer les investigateurs ensemble ou les faire cohabiter avec d'autres congressistes. Dans tous les cas, faites en sorte qu'un personnage de nature curieuse soit installé dans un bungalow voisin de celui de Leonard Stroeker.

La conférence commence le lendemain matin. Le premier soir, une réception officieuse a lieu au bar. C'est l'occasion pour les investigateurs de faire la connaissance des autres participants qui sont presque tous arrivés ces quelques derniers jours.

Stroeker est présent, mais il ne participe pas aux festivités. Il boit tout seul et surveille ce qui se passe. S'il y a des investigatrices attirantes, il tente de les séduire l'une après l'autre en commençant par la plus belle. Physiquement, c'est un très beau spécimen masculin et il peut se montrer très charmant quand il le veut. Avec les femmes moins attrayantes et tous les hommes, il est distant et grossier. Il doit attirer l'attention des joueurs à un moment quelconque, et celui-là convient très bien.

'AHIOHIO, employé à la réception et répugnant cannibale, 29 ans

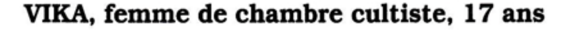
FOR 14	CON 16	TAI 14	INT 10	POU 12
DEX 11	APP 10	ÉDU 2	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Bâton de Guerre 45 %, 1D8 + bd ; Bâton de Jet 35 %, 1D6+1.

Compétences : Comptabilité 35 %, Écouter 30 %, Esquiver 55 %, Japonais 10 %, Nager 95 %, Trouver Objet Caché 35 %. Langues : Anglais 45 %, Tonga 50 %.

'Ahiohio est un autochtone et donc un membre du culte. Il travaille au comptoir de la réception et tente de répondre à toutes les questions des invités. Il se méfie de Stroeker, mais si on lui pose des questions à son sujet, il se montre très soupçonneux envers le curieux, et le signale éventuellement à Saimone Finau. C'est un jeune homme en très bonne forme physique.



VIKA, femme de chambre cultiste, 17 ans

FOR 11	CON 14	TAI 11	INT 11	POU 14
DEX 12	APP 12	ÉDU 3	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : Aucun.



Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Nager 55 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 40 %, Tonga 55 %.

Vika, la fille d'Ata Fakahau, vit à Utulei mais travaille comme femme de chambre à Pangai. Elle améliore ainsi l'ordinaire de sa famille et peut surveiller les invités qui voudraient se mêler des affaires du culte.

BRIAN MACGUINN, barman en chef, 39 ans

FOR 17	CON 14	TAI 15	INT 13	POU 14
DEX 12	APP 8	ÉDU 11	SAN 70	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Matraque 50 %, 1D6 + bd.

Note : MacGuinn se sert de bouteilles d'alcool (généralement du vin) en guise de matraque.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 50 %, Psychologie 40 %, Tenir le Bar 80 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 65 %, Japonais 45 %, Tonga 30 %.

Brian MacGuinn est originaire de Nouvelle-Zélande et travaille ici depuis un an. Il passe son temps libre à Nuku'alofa et ne sait pas grand-chose sur le village local (et s'en fiche). Il est hélas très serviable et n'hésite pas à proposer sa concoction secrète "Terreur de la cuite" nuit après nuit.

Activités à la Marina Pangai

L'installation possède six bateaux que les invités peuvent emprunter s'ils désirent se distraire sur l'eau. On peut les prendre à n'importe quelle heure de la journée, mais ils cessent d'être disponibles après la tombée de la nuit. Leur autonomie ne suffit pas à rejoindre Nuku'alofa, mais elle permet d'atteindre d'autres îles habitées ou de faire plusieurs fois le tour d'Avua'tutu. Les clés restant à bord, il n'est pas difficile de s'éclipser avec l'un d'eux.

Les employés déconseillent de se rendre sur l'île sœur, car elle est considérée comme *tapu* et cela porte malheur de s'y rendre. Si la personne à qui les investigateurs s'adressent est un autochtone (donc un sectateur), ils sont alors surveillés jusqu'à la fin de leur séjour. Même si ce n'est pas le cas, il y a de bonnes chances pour que le culte soit informé de l'échange, ce qui donne le même résultat, mais seulement à partir du lendemain.

Les jets-skis disponibles, une douzaine, ont une autonomie inférieure à celle des bateaux. Tout le monde peut s'en servir, mais le personnel préfère voir l'utilisateur porter un gilet de sauvetage.

Pangai dispose d'un submersible pouvant accueillir dix passagers, et c'est une des attractions les plus populaires. Un pilote (étranger) fait partie du personnel permanent. Des visites de l'océan et des barrières de corail figurent au programme des invités. Les investigateurs sont inscrits pour le 31 janvier à 10 h. Le succès de ces visites est tel qu'il n'est pas possible d'en profiter avant.

L'équipement de plongée ne manque pas, mais seuls les plongeurs certifiés peuvent les emprunter. Un instructeur est à la disposition des néophytes pour leur apprendre les rudiments, mais ils doivent au départ savoir Nager (au moins 30 %).

La formation s'étale sur deux séances d'une demi-journée, car l'instructeur (Vaeamatoka) est par ailleurs trop occupé pour regrouper ces séances en une seule journée. Sur une réussite d'un jet d'Idée à la fin des deux sessions, le personnage obtient la compétence Plonger en Scaphandre à 20 % et reçoit un certificat. Un échec permet quand même d'acquérir la compétence à 10 %. On peut renouveler le jet d'Idée après chaque demi-journée jusqu'au succès. L'équipement est conservé dans un petit local près du quai. Un peu d'ingéniosité devrait permettre d'y accéder sans autorisation.

L'île se caractérise par un manque total de danger (hormis les sectateurs irrités). Il n'y a aucun prédateur, pas de serpents et presque pas de maladies. Elle est assez grande pour que les investigateurs puissent passer beaucoup de temps en balades, mais celles-ci ne leur apprendront rien, sauf s'ils se rendent au village ou observent l'île sœur depuis la côte pendant les célébrations du culte. Une route mène au village d'Utulei et de nombreux sentiers partant de la route conduisent à divers *'api* (jardins), où les autochtones cultivent divers tubercules.

Se perdre dans la jungle est presque impossible — l'île est trop petite. Il faut peu de temps pour repérer la côte et la suivre conduit au village ou à la marina en quelques heures.

Le terrain de golf est de taille modeste et très simple. Les invités qui ont oublié leur propre matériel trouvent sur place les clubs et tout le nécessaire. Il y a même des voiturettes électriques qui peuvent être empruntées par de rusés fainéants pour visiter les environs de la marina ou le village. Sur les huit courts de tennis, raquettes et balles sont disponibles en quantité. Il est possible de tendre des filets de volley sur la plage, et l'équipement pour les distractions du même type ne manquent pas.

VAEAMATOKA, moniteur de plongée et maître-nageur, 27 ans

FOR 15	CON 16	TAI 10	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 12	ÉDU 5	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Harpon 65 %, 1D8+1 ; Lance-Harpon 60 %, 1D8+2 ; Bâton de Jet 50 %, 1D6 + bd.

Note : Le lance-harpon est un modèle standard pour la plongée. Il a une portée de 10 m et peut empaler. Les harpons sont barbelés, aussi la blessure s'aggrave quand l'on tente de les enlever. Le lance-harpon ne tire qu'une fois tous les 3 rounds. Il fonctionne très bien hors de l'eau.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Nager 85 %, Plonger 65 %, Plonger en Scaphandre 65 %, Premiers Soins 50 %, Trouver Objet Caché 40 %. Langues : Anglais 45 %, Tonga 65 %.

Le moniteur de plongée est un autochtone et donc un membre du culte. C'est un bon professeur, qui donnera volontiers aux personnages un certificat de plongeur. Si ces derniers lui disent qu'ils veulent aller examiner la grotte découverte pendant la visite sous-marine, il prévient Saimone Finau qui organise une embuscade pour capturer les plongeurs ; ils seront sacrifiés au cours des rituels à venir.

Leonard Stroeker

Stroeker est le principal agent de LeGoullon et son responsable des opérations noires. Il appartient au culte de Thibideaux Junction, mais ne connaît que quelques sortilèges et n'est pas prêtre. Il a immédiatement remarqué le changement quand Labib a pris possession de LeGoullon, mais il a peur de dire ou de faire quoi que ce soit. Il redoute le nouveau LeGoullon et rêve de se débarrasser de lui.

Stroeker s'occupe de transférer les objets du temple englouti vers Nuku'alofa, d'où il compte les faire envoyer par avion en Louisiane, selon les ordres de LeGoullon. Il ne sait rien de Labib ni du Soudan. Il tolère les sectateurs locaux qu'il juge sans importance. Il y a un mois, il est allé au Japon pour régler l'achat de nouveaux scaphandres et autres équipements pour les grandes profondeurs.

Le personnel de Pangai (surtout les non cultistes) ne l'aime pas. C'est un personnage grossier et exigeant ; sa seule présence les met mal à l'aise. Quiconque affiche ouvertement

devant les employés le peu de sympathie que l'homme lui inspire obtient aisément des informations sur lui. Sinon, des jets de Crédit, Baratin ou Persuasion réussis lui permettent d'apprendre ce qui suit.

- Stroeker n'est pas aimé du personnel. Le soir, il boit beaucoup et poursuit sans vergogne toute femme attirante qui passe à sa portée.

- Il a séduit une invitée, une veuve d'une quarantaine d'années, qui est partie précipitamment le lendemain matin. Elle s'appelait Rachel Morse, et on aurait entendu des cris provenant de la chambre 212 pendant la nuit. Plusieurs employés ont remarqué qu'au matin elle avait des bleus sur les bras et portait des lunettes de soleil.

- Stroeker est là depuis plusieurs jours et jusqu'à dimanche, un autre homme l'accompagnait. Les employés n'ont jamais entendu parler de Labib car ce dernier utilisait l'apparence de LeGoullon. Le personnel de la réception peut indiquer le nom de LeGoullon en consultant le fichier, mais personne ne sait grand-chose sur lui.

- Stroeker loue un bungalow entier (à côté de celui d'au moins un des investigateurs) ainsi que la chambre 212 dans le bâtiment principal. Le bungalow lui sert à entreposer de la marchandise, ou quelque chose comme ça ; elle lui a été livrée la semaine précédente par l'équipage d'un petit bateau qui est revenu plusieurs fois au port avec des caisses apparemment lourdes. On spécule beaucoup sur le contenu de celles-ci, mais aucune hypothèse n'est fondée.

- Les employés ont reçu la consigne de ne pénétrer ni dans la chambre ni dans le bungalow (même pas pour nettoyer ou changer les serviettes). Les deux portes sont toujours verrouillées.

Pendant les trois premiers jours du congrès, Stroeker prend des dispositions pour faire transporter les caisses dans le port d'Utulei. La marina est trop petite pour un bateau capable de charger toute la marchandise, mais les docks d'Utulei sont plus importants car les exportations de coprah, de bananes et autres sont expédiées par là.

La chambre 212

La chambre de Stroeker est en permanence verrouillée. Il faut crocheter la serrure ou voler la clé à la réception. Il est également possible de corrompre un employé choisi avec soin pour se procurer cette dernière, mais cela représente une somme substantielle (au moins 100 pa'anga) et s'adresser à un membre du culte serait une terrible erreur (le personnage devient l'objet d'une surveillance constante).

Stroeker n'est jamais là pendant la journée, mais la nuit il peut rentrer à n'importe quelle heure à moins qu'une femme ne le retienne au bar. Jouer sur cette faiblesse permet de l'occuper pendant plusieurs heures si nécessaire.

La chambre est plutôt bien rangée. Stroeker n'y a pas laissé beaucoup d'affaires et la pièce est assez grande. Ses vêtements sont tous pendus dans le placard ou pliés dans les tiroirs. Dans celui du bas, un coffret métallique verrouillé (pour le crocheter, Serrurerie à -25 %) est caché sous les chemises. Il renferme les éléments suivants :

- Un passeport, tamponné d'un visa d'entrée japonais. Il y a plus d'un mois, Stroeker a passé cinq jours à Tonga.

- Cartes de crédit (Visa et American Express).

- Un Browning 9 mm chargé (dans un holster) avec deux chargeurs supplémentaires.

- La clé du bungalow.

- Plusieurs milliers de dollars en liquide (une moitié en pa'anga, l'autre en dollars américains).

Sur le bloc-notes posé à côté du téléphone, mélangé à d'autres gribouillis, un dessin sommaire représente une sorte de monstre (tentacules, griffes et dents sont prédominants). C'est la représentation d'une statue dans laquelle Stroeker sait que LeGoullon garde quelque chose d'important (mais il ignore quoi).

Les investigateurs ne peuvent partager leurs découvertes avec personne, étant donné le caractère illégal de leur fouille mais leur intérêt pour cet homme énigmatique devrait être maintenant particulièrement aiguisé.

Si Stroeker a la moindre raison de soupçonner les personnages d'être entrés dans sa chambre, il se met à les tenir à l'œil. Une investigatrice qui s'est chargée de le distraire se voit immédiatement soupçonnée, ainsi que ses amis, s'il apprend qu'il a été cambriolé. Stroeker est un calme. Il n'entreprend rien de spectaculaire sauf si on lui a volé des affaires importantes (passeport, argent, etc.). Peut-être va-t-il fouiller le bungalow des investigateurs, mais seulement s'il est certain de ne pas se faire prendre.

Le bungalow

Les volets du bungalow sont toujours fermés et la porte verrouillée. Il s'agit de volets de tempête, très résistants, barrés de l'intérieur et bloqués par les caisses. Forcer leur ouverture suppose un effort monstrueux et dévastateur. On ne peut entrer qu'en crochetant la serrure de la porte, en utilisant la clé de Stroeker ou en s'en procurant une autre à la réception par un des moyens indiqués précédemment.

Le bungalow contient de nombreuses caisses de transport, certaines très grandes. Solidement enclouées, elles ne s'ouvrent qu'avec un minimum d'outillage. Elles contiennent les objets volés dans le temple souterrain qui doivent partir au Soudan. Comme les personnages en forceront probablement quelques-unes, voici un échantillonnage du contenu.

- Une statue boursouflée représentant une Larve Stellaire de Cthulhu, d'environ 1,20 m de haut, les bras étendus sur les côtés et les ailes totalement déployées. Son examen coûte 1/1D4 points de SAN.

- Un pan de mur de pierre couvert de hiéroglyphes inhumains, décrivant le puissant Cthulhu émergeant de l'eau (seule la tête apparaît). Ses yeux représentent deux parties d'une constellation céleste telle qu'elle aurait été vue il y a des centaines de millions d'années (jet d'Astronomie au cinquième). Perte de 0/1 point de SAN plus 1/1D4 points si le jet d'Astronomie est réussi.

- Un brasero en "cuivre d'en haut" (un alliage extraterrestre). Il ressemble à un coquillage d'un autre monde. On peut y faire du feu, même sous l'eau. Quelqu'un qui y fait brûler du varech et qui en respire la fumée se voit visité dans ses rêves par Cthulhu (perte de 1/1D10 points de SAN) qui attend un sacrifice. Le dormeur se réveille 24 heures plus tard avec un seul point de Magie.

- Une caisse pleine de tentacules longs et relativement droits, apparemment sculptés dans une sorte de pierre. Le matériau est léger et chaud au toucher. Chaque tentacule mesure 1,50 m de long et 25 cm de diamètre à la base.

La nuit, Stroeker vient contrôler le bungalow avant d'aller se coucher. Les caisses étant en mauvais état, il est peu probable qu'il remarque que certaines ont été ouvertes, à moins que les investigateurs ne se soient montrés particulièrement malhabiles. S'il les soupçonne d'avoir fouillé sa chambre, il leur attribue cette seconde visite, surtout si la clé ne se trouve plus dans la boîte. Il en informe Saimone Finau qui fait surveiller les personnages.

LEONARD STROEKER, sbire infâme de LeGoullon, 35 ans

FOR 14	CON 10	TAI 12	INT 15	POU 12
DEX 14	APP 15	ÉDU 14	SAN 0	PV 11



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Couteau 40 %, 1D4+ bd ; Pistolet 40 %, 1D10.

Compétences : Baratin 35 %, Comptabilité 35 %, Conduire Automobile 45 %, Conduire Engin Lourd 30 %, Crédit 60 %, Déguisement 65 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 55 %, Écouter 50 %, Esquiver 30 %, Informatique 40 %, Marchandage 50 %, Mécanique 40 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Persuasion 55 %, Psychologie 30 %, Se Cacher 50 %, Serrurerie 55 %, Trouver Objet Caché 55 %. Langues : Anglais 75 %, Tonga 20 %.

Sortilèges : Atrophie d'un Membre, Contacter les Profonds, Lever le Brouillard (nouveau), Signe de Voor, Voile d'Indifférence (nouveau).

Objets portés : Il porte souvent son Browning 9 mm, mais jamais dans la marina.

Stroeker est un homme blond, de taille et de corpulence moyennes. Il parle calmement avec un léger accent de Louisiane. Il n'aime pas les gens, seulement le bourbon et les jolies filles.

Utulei

Le village d'Utulei est un anachronisme vivant, une survivance de l'époque antérieure à l'arrivée des Occidentaux, car l'existence y est la même qu'avant l'entrée en contact de Tonga avec le monde occidental. C'est en partie pour attirer l'attention et l'argent des touristes, mais c'est aussi la volonté du Tui Ha'afekefekai qui tient à préserver au maximum le mode de vie traditionnel tongan. Les touristes sont les bienvenus à Utulei et peuvent observer les artisans et les femmes vaquant à leurs activités quotidiennes — fabrication de filets, de *tapa* (tissu d'écorce) et de pirogues, ainsi que pêche et autres artisanats traditionnels (dont le produit est vendu aux visiteurs).

La plupart des constructions ont conservé le style des anciennes structures tonganes, et plusieurs pirogues traditionnelles attendent sur la plage. Le village possède de nombreux cochons (parfois attachés aux arbres, mais le plus souvent en liberté), des chevaux, des chiens (en liberté) et des poulets (en liberté aussi ; les enfants sont chargés de les récupérer quand ils doivent passer à la casserole). Des cocotiers, des agrumes et des arbres à pain poussent de manière apparemment désordonnée, de même que la canne à sucre mâchée par les autochtones et dont les feuilles sont utilisées pour les toitures des habitations. Chaque maisonnée possède un petit jardin dans le village ainsi que quelques arpents cultivés dans la forêt.

On accède à ces derniers en empruntant des sentiers qui partent du village ou de la route. Leur taille moyenne est d'environ 4 hectares, mais la production d'un seul hectare est suffisante pour nourrir un grand nombre de personnes. Le reste est exporté, le manioke (manioc), l'igname (qui pousse sur les collines par centaine), le taro, le kape (taro géant), les bananiers et le kawa (un poivrier cultivé pour ses racines).

Le village comprend également une grande église catholique (de style occidental), une *fale kautaha* (maison publique), un atelier de fabrication de tissus, une école et deux magasins. Chaque habitation possède des toilettes extérieures et la plupart disposent d'une citerne qui collecte l'eau de pluie des toits. Les maisons traditionnelles sont rectangulaires avec des extrémités arrondies aux deux petits côtés. Les toits sont faits de feuilles et le mobilier est réduit. Les cuisines sont souvent séparées de l'habitation principale, ce qui est presque toujours le cas des maisons traditionnelles.

Un des commerces s'adresse surtout aux villageois (mais les touristes y sont les bienvenus) et propose des articles de consommation courante, allumettes, savon, vêtements et pétrole. Il est dirigé par Taka, un vieil homme qui ne parle que le tonga et accueille avec plaisir tout client pourvu d'argent, bien que la communication risque d'être difficile s'il n'y a aucun autochtone pour assurer la traduction. L'autre boutique vise les touristes et propose toutes sortes de produits artisanaux traditionnels. La plupart des objets sont également en vente à la boutique de la marina, mais ici on peut marchander et les obtenir à meilleur prix. Ata Fakahau passe souvent pour questionner les étrangers, mais c'est Fevanga (un homme qui frôle les 200 kg) qui dirige l'affaire.

Activités des villageois

Quel que soit le jour où l'on visite Utulei, les villageois sont occupés à diverses activités traditionnelles. Ils se montrent amicaux envers les touristes à qui ils essayent de vendre d'authentique objets polynésiens. Quelques-uns parlent couramment l'anglais et discutent volontiers de sujets anodins. L'idéal de vie des villageois est un état de relaxation totale. C'est le *faka tonga*, "la voie tonga". Une vie paisible vaut mieux que le travail, et de longues heures sont donc consacrées à la sieste, à boire le kawa et à raconter des histoires.

Les costumes typiques sont composés d'une sorte de chemise et d'un *vala*, une longue jupe de feuilles de pandanus tressées. Le *vala* est enroulé autour de la taille et maintenu par une ceinture de sennit appelée *ta'o vala kafa*. Les *vala* de la meilleure qualité, les *ta'o vala fala*, sont si rares que seuls Saimone Finau et le Tui Ha'afekefekai en possèdent un. Ce sont des objets de culte d'une valeur inestimable.

Les hommes appartenant au culte arborent de nombreux tatouages entre la taille et les genoux. Ceux-ci sont presque toujours cachés par les longs *vala*, et restent donc invisibles dans les circonstances ordinaires. Les tatouages sont exécutés selon une technique traditionnelle et douloureuse, avec une petite lame dentée taillée dans un os humain et fixée à un manche en bois. L'instrument tient de l'erminette et du peigne. Les dents sont plongées dans du charbon dilué dans l'eau et positionnées à l'endroit voulu. Un autre bâton sert à donner le coup sec qui les enfonce dans la chair du jeune homme. L'opération, extrêmement douloureuse, est généralement étalée sur plusieurs jours.

Les oreilles sont également percées avec de longs poinçons en os humain. Ceux-ci sont magnifiquement ouvragés. Pour le culte, les poinçons et les lames de tatouage sont inestimables. Le Tui Ha'afekefekai est le seul à en posséder et le seul à les utiliser. Les deux actes, tatouage et perçage, font partie de la cérémonie de passage à l'âge adulte qui comprend quantité d'incantations destinées à assurer au jeune homme force et faveur des dieux.

La liste des tâches masculines comprend : s'occuper du potager (planter, sarcler, cueillir), pêcher (dans une pirogue ou les pieds dans l'eau, au filet ou au harpon), ramasser du bois pour le feu, s'occuper des animaux, préparer l'*umu* (four de terre pour les cuissons traditionnelles), boire le kawa et aller à l'église, mais aussi produire des pirogues miniatures, des massues, des bols à kawa et autres objets pour les vendre aux touristes.

Les femmes se chargent des lessives, de la fabrication de l'huile de coprah, s'occupent des enfants, préparent la nourriture pour l'*umu*, le kawa, fabriquent les voiles, des tapis tressés, des paniers, etc. et ramassent certaines friandises marines (algues, coquillages, mollusques, limaces de mer, etc.) sur les récifs. Tapis, éventails, voilures, paniers et diverses autres choses sont produits pour les touristes. Comme indiqué précédemment, le *faka tonga* exige des hommes comme des femmes que la plus grande partie de la journée soit consacrée à la détente.

La fabrique de tapa

La fabrique de tissus d'écorce (*tapa*) n'est utilisée que lorsqu'un groupe de femmes se rassemble pour produire le matériau. Le *tapa* est confectionné à partir de l'écorce du mûrier à papier, lequel est cultivé spécialement pour donner de longues tiges sans branches. Les écorces internes sont plongées dans l'eau et battues, avant d'être tressées. Le *tapa* achevé est coloré par des teintures traditionnelles, elles aussi cultivées sur place, dans des tons noirs ou brun-roux. Il est *tapu* de fabriquer du *tapa* pendant la période de deuil qui suit la disparition d'un chef ou d'un membre de la famille royale. La fabrication du *tapa* s'appelle *ngatu*. Le *tapa* est un cadeau de cérémonie traditionnel et utilisé à différentes fins, pour la literie par exemple. Tous les foyers en ont de grandes quantités en réserve.

Le fale kautaha

Occasionnellement, Saimone Finau organise un *fono* au *fake kautaha*. Le chef convoque qui il veut, et les gens concernés sont tenus de venir. Un *fono* ressemble à une réunion municipale — sans débat. Le chef annonce ce que chacun doit faire, et tout le monde doit obéir. Par exemple, il peut convoquer tous les hommes et leur demander de réparer aujourd'hui la route qui mène à la marina parce qu'elle en a besoin. Les *fono* sont relativement peu courants. Il s'en réunit rarement plus d'un par semaine.

Nourriture et kawa

L'*umu* est un four de terre. On le réalise en allumant un feu dans une fosse garnie de pierres. Pendant que ces dernières chauffent, on prépare la nourriture. La viande (porc ou poulet) et les légumes tels que l'igname, le taro et le plantain, sont enveloppés dans des feuilles. Du lait de coco est versé sur les légumes pour les humidifier. Quand les pierres ont atteint une température suffisante, elles sont séparées des braises. La nourriture est posée sur les pierres au fond de la fosse et celle-ci recouverte de terre pendant deux heures, le temps que tout soit cuit.

Le traditionnel *umu* est utilisé presque systématiquement à Utulei, sauf pour les aliments qui sont servis crus (comme les limaces de mer). Les aliments sont aussi parfois bouillis parce que c'est plus rapide, mais ce type de préparation n'est pas tenu en haute estime. Le Tui Ha'afekefekai ne mange jamais de nourriture bouillie.

Les fêtes sont populaires et fréquentes. Il y a toujours une raison de fêter quelque chose, une pêche fructueuse, un mariage, une naissance, la visite d'un parent, etc. Ces réjouissances sont régies très strictement suivant la nature de l'événement. Elles diffèrent uniquement par la taille du plus gros cochon tué (s'il y en a plusieurs) et par celle de la racine de kawa utilisée.

La *kawa* est une boisson populaire chargée d'une importante signification sociale. Formels ou informels, les cercles kawa s'entourent toujours de nombreuses cérémonies. Certains se réunissent au moins trois fois par jour à Utulei, même si la plupart des hommes ne participent qu'à un seul d'entre eux. À Utulei, la kawa est préparée selon la méthode traditionnelle : les racines de kawa sont coupées en morceaux et mâchées par les jeunes filles. La pulpe est alors placée dans des bols réservés à cet usage et additionnée d'eau. L'ensemble est ensuite soigneusement mélangé avant d'être filtré. La kawa est servie dans des noix de coco, souvent avec des morceaux préparés de canne à sucre (à mâcher).

Chacun est servi dans l'ordre annoncé par le chef du cercle. Celui-ci est l'homme chez qui la kawa est préparée ou le chef de plus haut rang du cercle. Si le Tui Ha'afekefekai est présent, il est toujours servi en troisième pour le protéger du poison (cette tradition plonge ses racines dans la vieille notion que le kawa lui-même est un poison). Le Tui Ha'afekefekai s'entoure de *falefa* (agents protocolaires) qui annoncent à qui doit être servie chaque nouvelle coupe.

La préparation de la kawa par mâchage était abandonnée depuis des centaines d'années avant d'être réinstaurée à Utulei au 19e siècle. Quand des touristes sont présents, le kawa est écrasé au pilon. C'est un liquide laiteux avec un léger goût d'eau savonneuse, une boisson enivrante susceptible de générer des dépendances même si celles-ci restent très rares.

Pêche

Le peuple d'Utulei est intimement lié à la mer et pratique une myriade de méthodes de pêche. Presque toutes sont plus ou moins cérémonielles. Le poisson est chassé vers des filets, regroupé et empoisonné au *kavehaha* (un arbuste local), harponné (de jour, ou de nuit avec des torches), piégé dans des nasses (tressées en kavehaha), capturé dans des filets lancés à la main ou à la canne à pêche. Les villageois d'Utulei tirent de la mer une part de leur nourriture beaucoup plus importante que la plupart de leurs compatriotes.

La pêche s'accompagne de toute une série de *tapu*. Le *toutai* est un pêcheur expert chargé d'une expédition particulière. C'est lui qui enchante à l'avance les filets et les hameçons. Les hommes doivent être nus quand ils transportent les filets sur les pirogues afin de ne pas être contaminés par la moindre miette de nourriture cuite. Aucune nourriture cuite ne peut être emportée en expédition. Les poissons attrapés ne peuvent pas être coupés en morceaux pour servir d'appâts. Le *toutai* enchante le premier poisson pêché et le rejette à la mer pour attirer ses frères. Le second poisson pêché est mis de côté pour être offert aux dieux.

Les requins sont capturés à partir des pirogues grâce à des appâts et des nœuds coulants. Le *toutai* prépare et cache, ou verrouille, le *falesiu*, ou maison du requin (ce peut être une boîte, un coquillage ou même une véritable maison), avant de partir. Toucher le *falesiu* est alors *tapu*. Le *toutai* agite ensuite des noix de coco sèches au bout d'une longue ligne et demande à Hina d'envoyer les squales, qui sont alors appâtés et capturés. Si les requins se tiennent à l'écart de la pirogue, une autre incantation est utilisée pour les attirer. Si le *falesiu* a été trouvé, ou ouvert, aucun requin ne peut être capturé.

Le *falesiu tapu* est levé par la préparation de la kawa. Cela se fait dans la maison qui a été utilisée comme *falesiu*, ou le *falesiu* est apporté dans la maison et la kawa préparée en sa présence. Il peut alors retrouver son utilisation première (bidon d'essence, boîte à biscuits, etc.).

FAUOLO, maître pêcheur, 44 ans

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 13
DEX 8	APP 7	ÉDU 2	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Lance 65 %, 1D8+1.

Compétences : Discrétion 60 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Mécanique 45 %, Nager 80 %, Persuader les Poissons 55 %, Pêche 90 %, Piloter un Bateau 75 %, Trouver Objet Caché 55 %. Langues : Anglais 20 %, Tonga 60 %.



Sortilèges : Fauolo ne connaît que les rituels de Tonga destinés à la capture du poisson et à la construction des pirogues.

Fauolo est un *toutai* (pêcheur expert) qui consacre une grande partie de son temps à son activité. Il n'apprécie guère les visiteurs en raison surtout des nombreux *tapu* associés à ses pratiques de pêches magiques qu'il ne veut pas voir violer par des touristes ignorants.

Le 29, il passe une partie de la journée à préparer un *falesiu* à partir d'une coquille de palourde qu'il ferme avec des fibres végétales et cache dans son jardin près de ses plants de kawa. Le lendemain, il part à la pêche au requin avec une pirogue de huit hommes armés de nœuds coulants, appâts, prières et sortilèges.

Pirogues

Des pirogues de différentes tailles sont utilisées et le village d'Utulei en abrite un bon nombre. La plupart sont équipées de balancier, ou accouplées en catamaran, et équipées de voiles. La *tafaanga* est une petite pirogue à balancier sans voile qui peut accueillir trois personnes confortablement. La *tongiaki* est une double pirogue couplée à voile latine qui peut transporter nettement plus de monde. Les pirogues les plus grandes ne sont pas creusées dans un tronc ; ce sont d'habiles assemblages de pièces de bois emboîtées. Moyennant une trentaine de pa'anga, on peut louer une *tongiaki* pour faire le tour de l'île.

Le village possède une pirogue exceptionnellement grande. Une maison a été construite sur la plate-forme entre les deux coques pour accueillir le Tui Ha'afekefekai. Elle mesure près de trente mètres de long et peut contenir quelque cent cinquante personnes. Elle est utilisée dans le cadre du culte.

À l'époque de l'aventure, des artisans travaillent activement à construire une nouvelle pirogue devant le *fale kautaha*. Les éléments de bois sont assemblés avec art pour former une *tongiaki* de neuf mètres de long. Elle est destinée aux rites du culte. Même si les ouvriers se montrent amicaux, ils ne laissent pas les touristes en toucher les éléments essentiels. Ils n'exercent aucune violence, mais le viol éventuel du tapu ne manque pas de provoquer une désolation certaine. Il porterait malheur à l'embarcation, même après le remplacement des éléments pollués.



L'Église catholique

Alors que Tonga est majoritairement protestant, Utulei est, du fait de ses origines, entièrement catholique. Peter Tavake est le prêtre du lieu, mais plusieurs des hommes du village jouent un rôle de prêcheurs laïques. Même si la messe catholique classique se reconnaît, elle s'imprègne ici d'un parfum particulier. L'église est équipée d'un confessionnal qui n'est jamais utilisé. Un touriste qui communierait serait certainement désagréablement surpris en s'apercevant que poisson et eau de mer remplacent l'hostie et le vin.

Les habitants d'Utulei sont extrêmement dévots. Leurs ancêtres se sont battus jusqu'à la mort contre les protestants pour préserver leur religion et ils ne sont pas près de l'oublier. Toute infraction au repos dominical est fort mal prise par les autochtones qui considèrent souvent avec chagrin les manifestations de croyances religieuses étrangères. Les villageois ne voient pas de contradiction entre le culte d'Hina et le catholicisme ; ce sont deux aspects différents d'une même religion (un aspect devant rester secret).

PETER TAVAKE, prêtre catholique et abominable sectateur, 30 ans

FOR 11	CON 14	TAI 11	INT 10	POU 14
DEX 15	APP 10	ÉDU 13	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.



Armes : Bâton de Guerre 45 %, 1D8.

Compétences : Discrétion 30 %, Écouter 50 %, Esquiver 30 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 60 %, Occultisme 50 %, Persuasion 55 %, Prêcher 50 %, Religion 80 %, Trouver Objet Caché 35 %, Langues : Anglais 25 %, Latin 35 %, Tonga 55 %.

Sortilèges : Différents rituels utilisés dans le cadre de diverses cérémonies ou pour invoquer les requins.

Peter est le curé de cette paroisse catholique. Il est né ici et c'est un des prêtres mineurs d'Hina. L'église est le cadre de messes quotidiennes et tient une place très importante dans la vie spirituelle du village. La communauté ne considère pas les deux cultes séparément mais pratique l'adoration d'Hina comme une partie du rite catholique qui n'est pas partagée avec les autres. Les touristes sont les bienvenus pendant les messes. Peter consacre presque tout son temps au service religieux.

Tapu

Tapu signifie interdit ou sacré et s'applique à tout ce qui ne peut être fait ou ne doit pas être fait. Par exemple, il est *tapu* de manger la nourriture servie au Tui Ha'afekefekai et que celui-ci n'a pas terminée. Il est aussi *tapu* de laisser un filet de pêche être touché par de la nourriture cuite. Manger les restes du Tui Ha'afekefekai serait puni de mort (les autres villageois y veilleraient) et la pollution du filet se traduirait par une absence de poissons (son enchantement ayant été brisé). Quelles que soient les raisons, aucun sectateur n'ira volontairement violer un *tapu* et tous craignent les infractions accidentelles.

Presque tous les actes du Tui Ha'afekefekai génèrent un *tapu*. La nourriture qu'il a touchée, le sol sur lequel il a marché, l'endroit sur lequel son ombre a porté, tous sont *tapu*. Ces *tapu* sont levés par des cérémonies spécifiques que seuls Saimone Finau et les *falefa* peuvent pratiquer. Pour que la vie reste possible, Uluaki Matalelea ne pénètre jamais dans le village. Sa

maison est au nord, dans les bois. Il ne voyage que de nuit (pas d'ombre) et porté dans une litière (pas de contact avec le sol). Il a une maison spéciale sur une *tongiaki* spéciale.

Comme il est tabou pour un frère et une sœur de dormir sous le même toit, après leur puberté, les jeunes garçons vivent dans des cases à l'extérieur de la maison principale. Un *falesiu* est tabou dès que le *toutai* l'a enchanté comme le sont les filets et les hameçons. Seuls les pêcheurs peuvent les manipuler ou aucun poisson ne sera attrapé. Une nasse doit être bourrée de feuilles quand elle ne sert pas ou perdre toute efficacité.

Il existe nombre de tabous obscurs et il est inutile d'en faire ici la liste. Quand cela est pratique, inventez-en qui ajouteront à l'atmosphère du village. Les villageois ont peu de chance d'en violer un, mais les investigateurs commenceront peut-être à paniquer quand leur hôte prendra une mine constipée et tremblante simplement parce qu'ils viennent de soulever un bol à esprit pulotuatugumumumo (nom inventé). Il bredouillera bien sûr que pour lever le *tapu* il leur faut immédiatement sauter, entièrement habillés, dans l'océan et ses yeux surveilleront craintivement le ciel à la recherche des éclairs vengeurs.

SAIMONE FINAU, Ariki d'Utulei et sectateur dément, 39 ans

FOR 14	CON 11	TAI 14	INT 10	POU 15
DEX 12	APP 9	ÉDU 16	SAN 0	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Bâton de Guerre 55 %, 1D8 + bd ; Bâton de Lancer 60 %, 1D6 ; Coup de Poing 70 %, 1D3 + 1D4 ; Lance 65 %, 1D8+1 ; Automatique cal. 45 50 %, 1D10+2.

Compétences : Discrétion 40 %, Droit 40 %, Écouter 60 %, Électricité 35 %, Esquiver 45 %, Mécanique 45 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 70 %, Persuasion 55 %, Piloter un Bateau 60 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 30 %, Suivre une Piste 30 %, Trouver Objet Caché 55 %. Langues : Anglais 50 %, Tonga 60 %.

Sortilèges : Saimone ne connaît que les rituels cérémoniels utilisés pour la pêche, la construction des maisons, etc.

Saimone Finau est l'ariki (chef) du village et le représentant officiel du gouvernement pour toute l'île. Il a deux maisons, une traditionnelle où il vit et une moderne qui abrite l'administration gouvernementale, la poste et le seul dispensaire de l'île. Ce bureau possède l'unique téléphone et la seule radio du village. Saimone se déplace sur un cheval qui lui appartient.

Saimone a fréquenté l'Université d'État et c'est de loin le plus instruit des villageois. Il a voyagé à l'étranger et son anglais est excellent. Il se rend souvent à Nuku'alofa pour défendre les intérêts d'Avua'tutu et surtout ceux du culte d'Hina.

Seul représentant de la loi sur l'île, il est rapidement informé des questions et activités malvenues des investigateurs. Il sait parfaitement se débarrasser des étrangers fouineurs et les chasser de l'île, en fabriquant de fausses accusations si nécessaire. Devant des investigateurs par trop tenaces, il se résigne à les faire tuer par des sectateurs mais prend garde, si possible, à ce que cela passe pour un accident (noyade, attaque de requins ou morsure de serpents d'eau).

Saimone n'est pas un prêtre et il ne connaît que quelques rituels cérémoniels. Mais c'est le frère cadet du Tui Ha'afekefekai et il peut faire appel à son assistance spirituelle si le besoin s'en fait sentir. Il affiche des manières plaisantes mais peut se transformer instantanément en un tueur sans scrupule.

ATA FAKAHAU, vieille bavarde, 70 ans

FOR 8	CON 14	TAI 9	INT 8	POU 11
DEX 13	APP 11	ÉDU 5	SAN 0	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Armes : Petit Couteau de Cuisine 40 %, 1D4.

Compétences : Discrétion 20 %, Écouter 40 %, Esquiver 20 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 40 %, Premiers Soins 25 %, Psychologie 40 %, Tresser le Sennit 60 %, Tresser Paniers et Nattes 65 %, Trouver Objet Caché 55 %, Langues : Anglais 35 %, Tonga 45 %.

Sortilèges : Ata ne connaît que les sortilèges qui renforcent les cordes et les filets. Elle les fredonne pour elle-même quand elle travaille.

Ata est une des femmes du village. Elle vit près de la boutique et passe beaucoup de temps sous son porche ; cela lui permet d'aborder les touristes de passage — ce qu'elle ne manque pas de faire fréquemment. Elle parle assez bien l'anglais et adore bavarder avec les visiteurs tout en tressant méticuleusement la fibre de noix de coco en corde ou ficelle de sennit. Elle aime entendre les nouvelles du reste du monde et harcèle les étrangers pour qu'ils lui en parlent sans jamais se montrer impolie pour autant. C'est une mine d'informations sur le village et la vie traditionnelle de Tonga. Même si elle parle et parle sans jamais reprendre son souffle, elle ne mentionne jamais rien qui a trait au culte, auquel elle appartient comme tout le monde dans le village. Judicieusement interrogée, elle peut apporter quantité de renseignements aux investigateurs. Sa fille Vika travaille à la station balnéaire comme femme de chambre.

Le culte d'Hina

Eitumatupu'a était un Tangaroa (dieu du ciel) qui vint à Va'epopua depuis les étoiles et lui donna un fils. 'Aho'eitu, l'enfant de ce dieu céleste, s'empara du titre de Tui Tonga ("roi du pays") en s'appuyant sur sa grande force et de puissants alliés. Bientôt, le culte de Tangaroa et d'autres dieux comme Tane, Tu et Rongo envahit Tonga et la plupart des îles alentours.

La férocité des insulaires finit par retomber et, finalement, vint une ère de paix appelée *Fanongonongo Tokoto* ("Donner les nouvelles pendant le repos"). Les hommes avaient ce qu'ils voulaient et ne désiraient rien de plus des dieux. Le monde entier vivait au service des dieux ; que pouvait-on faire de plus ? Tui Tonga devint une fonction spirituelle sans réel pouvoir et bien des anciennes cérémonies furent oubliées. Un autre titre apparut, le Tui Kanokupolu, le roi séculier, le "roi des hommes".

Il fallut attendre les guerres civiles de la fin du 18ᵉ et du début du 19ᵉ pour voir le culte des vieux dieux restauré. Tukuaho usurpa le titre de Tui Tonga afin d'accéder à celui plus convoité de Tui Kanokupolu. Pendant le chaos qui s'ensuivit, un chef du nord appelé Finau Ulukalala attaqua Tukuaho à Tongatapu et la guerre civile éclata.

Au début des guerres civiles, un petit groupe de royalistes de Tongatapu soutenait la véritable lignée du Tui Tonga. Ils conclurent des alliances avec d'autres royalistes contre Finau Ulukalala mais continuèrent de constituer une faction séparée. Ils étaient commandés par Attago (lequel prit plus tard le nom de Fekefekai) qui les emmena aux *ha'amonga* et appela les

dieux à leur aide. Attago était un descendant direct de 'Aho'eitu et possédait un énorme mana. Hina, le dieu requin, répondit en envoyant une horde de squales détruire un groupe de guerre de Finau alors qu'il quittait Tongatapu en pirogues. Les hommes d'Attago sont toujours restés fidèles à Hina depuis ce jour. Quand Fekefekai est mort, son fils Fisilaumali a pris le titre de Tui Ha'afekefekai ("roi du peuple de Fekefekai").

Pendant les guerres civiles, afin de gagner le peuple à sa cause, Taufa'ahau, le grand chef qui finira par devenir roi (prenant le nom de George Tupou) se convertit au christianisme et persuada un grand nombre de ses compatriotes à faire de même. Le méthodisme se répandit comme un incendie dans le nord de Tonga et des guerres de religions s'ensuivirent. Taufa'ahau ravagea les îles du nord et du centre, convertissant les habitants au christianisme et pourchassant sauvagement les vieilles divinités de Tonga. Alors que les royalistes ne contrôlaient plus que certaines régions de Tongatapu, un groupe de prêtres catholiques arriva.

Un de ces trois religieux, Jean-Philippe Geneaux, appartenait à un culte secret. Il s'était intéressé à Tonga après avoir pris connaissance des premiers rapports des missionnaires protestants.

Les guerres se seraient terminées plus tôt et le culte des anciens dieux aurait été oublié sans l'intervention de ce prêtre. Celui-ci encouragea en effet un groupe de païens, dont certains des prêtres les plus puissants, à maintenir leur culte en secret tout en embrassant officiellement la religion catholique. Il leur apprit à être des catholiques dévots pendant le jour et des sectateurs fanatiques à la nuit tombée. Finalement, les guerres prirent fin et Geneaux réussit à préserver le culte d'Hina.

Le groupe s'installa sur la petite île d'Avua'tutu pour s'isoler et bénéficier de la proximité de l'île sacrée d'Avua'tuopavo. Toutes deux leur furent données par le roi George Tupou dans le cadre des accords de paix. Les membres du culte ne quittaient l'île que rarement, généralement pour se marier. Les sectateurs étaient donc concentrés sur Avua'tutu, une petite partie d'entre eux s'éparpillant dans le groupe des îles Tongatapu.

Le roi George Tupou fit détruire toutes les traces des abominations pratiquées par le culte de peur qu'elles ne lui aliènent les gouvernements étrangers. Au milieu des tortures, meurtres et actes de cannibalisme qui avaient accompagné les guerres civiles, les activités du culte disparurent complètement des mémoires. Rares sont les Tongans qui connaissent seulement le nom de Fekefekai et aucun d'entre eux n'accepteraient d'en parler.

Le Tui Ha'afekefekai apparaît rarement en public pour épargner à son peuple les tabous engendrés par sa présence. Il vit à quelque deux cents mètres au nord du village avec sa femme et son jeune fils. Deux sentiers conduisent à sa maison, un qu'il est seul à utiliser et un autre que les autres hommes peuvent prendre sans violer le *tapu*.

Le Tui Ha'afekefekai dirige les cérémonies du culte et reçoit un tribut des villageois. Le centre religieux du culte est l'île d'Avua'tuopavo. C'est là que se trouve une partie d'un ancien temple dédié à Cthulhu, utilisé autrefois par des races inconnues et antérieures à la venue de l'Homme. Le père de 'Aho'eitu lui avait montré l'entrée du temple et, après que celui-ci fut oublié pendant longtemps, Fekefekai apprit, lui aussi, son existence quand il vint au *ha'amonga* de Tongatapu.

Même si le reste du monde ne connaît plus la signification des *ha'amonga* (trois pierres dressées selon une structure semblable à celle de Stonehenge), les villageois s'en souviennent encore et ils en ont construit un autre sur l'île d'Avua'tuopavo. Chaque dimanche, le culte conduit ses rites sur cette île dans l'ancien temple. Les sectateurs d'Utulei et ceux des autres îles y assistent avec un fanatisme enragé.

Le culte n'est guère ambitieux. Il essaye simplement d'accroître son audience à Tonga afin de s'emparer un jour du royaume tout entier. De nombreux dockers de Nuku'alofa appartiennent au culte.

Typiquement, un membre du culte porte le *vala* et, si la situation l'exige, une chemise. Les femmes gardent toujours la poitrine couverte sauf pour les cérémonies sur Avua'tuopavo. Les cultistes sont apparemment tous des catholiques dévots et l'église est incroyablement pleine à chaque messe. Tous les hommes sont complètement couverts de tatouages des genoux à la ceinture mais ils ne les montrent jamais. Les armes du culte comprennent de courts bâtons de lancer, des bâtons de guerre en forme de chauve-souris et de longues lances aux barbelures ouvragées souvent terminées par une pelote d'épines de raie. Ces armes ne sont pas dissimulables et ne sont donc pas portées dans la vie de tous les jours, mais chaque foyer en possède suffisamment pour s'armer entièrement.

ULUAKI MATATELEA, Tui Ha'afekefekai, 45 ans

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 13	POU 20
DEX 14	APP 13	ÉDU 8	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

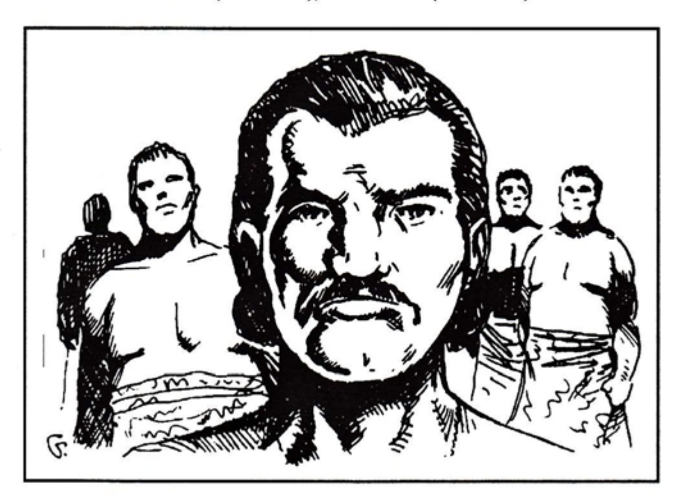
Armes : Bâton de Guerre 65 %, 1D8 ; Bâton de Lancer 40 %, 1D6 ; Couteau 40 %, 1D4+2 ; Lance 65 %, 1D8+1.

Note : Uluaki possède un couteau avec une lame taillée dans une dent de requin, capable d'affecter les créatures du Mythe.

Armure : Il porte un collier en dents de requin qui empêche les créatures de l'océan (créatures du Mythe y comprises, à l'exception des Grands Anciens et des dieux) de lui faire le moindre mal.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 30 %, Esquiver 50 %, Histoire (Tonga) 55 %, Nager 85 %, Persuasion 80 %, Piloter un Bateau 20 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 55 %. Langues : Anglais 35 %, Fidji 50 %, Tonga 65 %.

Sortilèges : Âme Errante (nouveau), Contraindre la Chair (nouveau), Forme de Chauve-Souris (nouveau), Invoquer les Requins (nouveau), Invoquer les Serpents d'Eau (nouveau), Leurrer un Rêveur (nouveau), Lier l'Âme (nouveau).



Le prêtre d'Utulei est le frère aîné de Saimone Finau. Uluaki Matatelea a tellement de mana qu'il ne pourrait traverser son village sans le rendre entièrement *tapu* et donc inhabitable.

La maison du Tui Ha'afekefekai n'est pas visible du village et les touristes n'y sont pas les bienvenus. Deux sentiers conduisent à la maison et à son *malae* (espace dégagé pour les cérémonies et les réunions). L'un est *noa* (pour le commun des mortels) et l'autre est *tapu* (réservé au seul Tui Ha'afekefekai).

FALEFA, quatre sectateurs exceptionnellement costauds

FOR 18	CON 15	TAI 17	INT 11	POU 13
DEX 14	APP 11	ÉDU 6	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Bâton de Guerre 85 %, 1D8 + bd ; Bâton de Lancer 70 %, 1D6 ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Lance 75 %, 1D8+1.

Note : Ces guerriers portent tous une lance enchantée terminée par des épines de raie. Ces lances sont capables d'affecter les créatures du Mythe.

Compétences : Cérémonies Tonga 90 %, Discrétion 60 %, Écouter 50 %, Esquiver 60 %, Grimper 55 %, Histoire (Tonga) 55 %, Nager 80 %, Piloter un Bateau 50 %, Trouver Objet Caché 60 %. Langues : Anglais 30 %, Tonga 55 %.

Sortilèges : Invoquer les Requins ainsi que divers rituels cérémoniels et peut-être quelques sortilèges de pêche ou autre.

Uluaki est entretenu par les villageois et ne travaille pas. Il est servi par les *falefa*, quatre gardiens qui assurent sa protection, dirigent éventuellement ses funérailles et toutes les cérémonies, depuis les rites du culte jusqu'aux cercles kawa. Les *falefa* (littéralement "maison de quatre") sont tous des hommes jeunes et des guerriers entraînés.

Sectateur Moyen d'Hina

FOR 13	CON 10	TAI 10	INT 11	POU 11
DEX 10	APP 10	ÉDU 3	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bâton de Guerre 55 %, 1D8 + bd ; Bâton de Lancer 35 %, 1D6 ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lance 40 %, 1D8+1.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 40 %, Esquiver 30 %, Nager 60 %, Piloter un Bateau 50 %, Trouver Objet Caché 45 %, Langues : Anglais 25 %, Tonga 55 %.

Sortilèges : Peut-être quelques sortilèges tongans d'une efficacité douteuse, censés attirer le poisson ou favoriser une bonne récolte.

Le 40e Congrès

Premier jour

La marina

La conférence commence le 29 janvier par une cérémonie d'ouverture/brunch à 9 h. L'orateur prévu, Lord Wilmington, n'est pas là ; il est remplacé au pied levé par le Dr. Keele, qui salue tout le monde et s'excuse de ce démarrage placé sous de mauvais auspices. Les talents d'orateur du Dr. Keele sont plutôt douteux et son discours hésitant incroyablement ennuyeux (et terriblement long). Par contre, la nourriture est excellente.

L'absence de Wilmington est due au mauvais temps en Sibérie ; l'avion qu'il devait prendre là-bas n'a pas pu atterrir. Il était allé rencontrer un anthropologue local pour comparer des notes sur des similitudes concernant des objets produits par les peuples du cercle polaire. Aucune personne participant à la conférence, à l'exception du Dr. Baldfrey (qui est absent), ne sait sur quoi travaille Wilmington, même si l'on spécule beaucoup sur son travail à Tonga. Tout le monde est déçu par son absence, ne serait-ce que parce qu'il faut écouter à sa place le Dr. Keele.

Le congrès se poursuit ensuite avec deux conférences l'après-midi. Ni Van Veenen ni Moore ne font salle comble, peut-être en raison des sujets abordés ou du beau temps. Les personnages qui assistent à l'exposé de Van Veenen peuvent faire un jet d'expérience en Anthropologie comme s'ils avaient utilisé leur compétence. Ceux qui vont écouter Moore profitent d'une histoire distrayante sur sa récente expédition en Chine, un échec.

Les activités extérieures ont plus de succès auprès des participants, dont le dévouement à la science semble s'être évaporé.

Utulei

À Utulei, il est possible de tomber sur Stroeker pendant la journée (il passe ses soirées au restaurant ou au bar). Tout échange avec lui ne fait que souligner combien l'homme est grossier et inamical (sauf avec les jolies femmes qu'il essaie de séduire). Il cherche à organiser le transport des caisses du bungalow vers les quais puis, de là, vers Nuku'alofa par bateau.

Un groupe de femmes d'Utulei passe la matinée à pêcher dans les récifs au nord du village. Elles vont et viennent avec des paniers et ramassent des crustacés, des pieuvres et autres, s'arrêtant souvent pour bavarder ou avaler un morceau de choix.

La nuit précédente, les sectateurs ont capturé un homme de Tongatapu qui pêchait seul. Il est détenu par le *falefa* dans la maison du Tui Ha'afekefekai jusqu'à ce qu'il puisse être conduit au temple. C'est un révérend de l'Église de Tonga et, comme tel, un ennemi particulièrement haï du culte. Sa capture a été marquée par une fête.

Avua'tuopavo

L'île est déserte pendant la journée. Le soir venu, cinq sectateurs s'y rendent dans une *tongiaki* pour enfermer le prisonnier dans la cellule de la salle l'autel. Partant d'Utulei, ils font le tour d'Avua'tuopavo par le sud ce qui leur évite d'être vus depuis la marina. Les investigateurs qui sont près du village ou sur une plage du côté sud d'Avua'tutu ont droit à un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer la petite embarcation qui s'éloigne.

BAULA, prêcheur protestant capturé, 41 ans

FOR 5	CON 7	TAI 11	INT 10	POU 12
DEX 4	APP 5	ÉDU 6	SAN 35 (60)	PV 4



Bonus aux dommages : -1D4.

Compétences : Parler Distinctement 8 %, Prier 23 %, Reprendre Conscience 3 %.

Baula est un prêcheur de Tongatapu qui s'est montré particulièrement virulent contre l'Église catholique. Les villageois d'Utulei le considèrent comme un ennemi et sa capture est une grande victoire pour eux. Ils comptent sacrifier son âme à Hina et dévorer son corps au cours des prochains rites dominicaux.

Baula est dans un état pitoyable. Il a perdu une bonne part de sa raison et a presque été battu à mort. Un jet réussi de Médecine permet de lui faire reprendre conscience, mais il ne fait que marmonner (en Tonga) des prières pour être sauvé des requins.

Deuxième jour

La marina

Les deux conférences du mercredi sont à prendre avec des pincettes. L'audience est encore une fois clairsemée, et les

investigateurs qui assistent à l'une ou l'autre perdent leur temps. Ils devraient maintenant s'être mis à surveiller Stroeker, lequel passe encore sa journée à Utulei.

Vers 13 h, le Dr. Volk rentre avec son bateau et Miss Kent qui est tombée malade. Elle testait certains instruments pendant sa première plongée avec le mini sous-marin à une profondeur d'environ 900 mètres, quand elle s'est sentie mal. Volk attribue son état à une narcose azotée ou au mal de mer, ou plus probablement à un mélange des deux. Elle souffre de crampes, maux de tête, vomissements et ne se rappelle rien de sa plongée. Volk veut qu'elle prenne deux jours de repos et la marina est le meilleur endroit pour cela.

Voilà encore une excellente occasion pour encourager une relation entre un investigateur et Miss Kent. Le Dr. Volk n'a pas le temps de s'occuper d'elle car il est sur le point de déployer son système de détection ; il ne doute pas qu'elle va se remettre.

En fait, pendant qu'elle était sous l'eau, Miss Kent a vu une chose hideuse et immense, une abomination indescriptible. Cette horreur indicible gisait, agonisante, le corps lacéré et déchiqueté, sur une corniche de la fosse. L'explosion qui a dégagé l'entrée du temple sous-marin a aussi blessé mortellement cet habitant des lieux. Quand Miss Kent a dirigé le vaisseau vers la corniche et que ses projecteurs ont illuminé la forme, celle-ci a roulé sur elle-même et un œil immense, maléfique et lumineux a fixé l'intruse. Une douzaine de tentacules noueux se sont saisis du submersible et l'ont tiré vers une immense gueule béante. Prise de panique, Miss Kent a tout de même réussi à se libérer des tentacules maladroits et à filer vers la surface.

Elle a bloqué ce souvenir si dangereux pour sa santé mentale. Quand elle retrouvera la mémoire, la folie se manifestera. Miss Kent ne se rappelle rien de son voyage sous-marin et ne pense pas avoir un problème sérieux — "c'est probablement le stress ou le décalage horaire ou quelque chose comme ça". Elle fait, cependant, d'atroces cauchemars.

Utulei

Le village consacre beaucoup de temps à la découpe des cochons et des légumes des nombreux *umu* de la fête. Au milieu de l'après-midi, quelques hommes viennent d'Utulei pour allumer les feux et préparer les *umu*. Pour cela, ils se servent de briquets traditionnels et frottent un bâton pointu en un mouvement de va et vient dans un sillon creusé dans un autre morceau de bois. La nourriture est mise en place vers 17 h et enterrée pour la cuisson.

Les participants à la fête sont nombreux, bien que la plupart ne se risquent pas à consommer tout le menu. Les plats sont composés de porc, d'*holoholo'ufi* (un mélange d'ignames et de noix de coco très riche), de poissons crus appelés *vete* et *nga'a*, de crustacés crus marinés dans du *miti* (crème de coco), de crabes cuits et d'autres mets exotiques. On sert du kawa à ceux qui en veulent (préparé par concassage, et non mastiqué), mais sans le cérémonial qui l'accompagne habituellement. Les moins audacieux peuvent profiter de la carte ordinaire du restaurant, ils sont assez nombreux.

Troisième jour

La marina

Cette journée de congrès commence mieux qu'elle ne se termine. La présentation de Muñez est excellente (jet d'expérience en Anthropologie pour ceux qui y assistent), mais les deux suivantes, vraiment stupides, ne représentent qu'une perte de temps. Hector Bromowitz répète plus ou moins les mêmes bavardages ineptes qu'il avait développés pendant le vol depuis Honolulu. Shannon Langtree provoque de fortes réactions, mais personne ne la prend au sérieux. Elle montre des diapositives d'images satellites qui, selon elle, prouvent que l'Antarctique a été peuplé dans le passé.

C'est ce matin-là que les investigateurs doivent faire leur balade sous-marine. Miss Kent souhaite les accompagner et demande à faire partie du groupe. Si un personnage offre de lui laisser sa place, elle accepte. Si ce n'est pas le cas, un autre congressiste tombe malade et laisse un siège vacant. Il est très important que la jeune femme fasse cette excursion avec l'équipe.

Dans l'eau, les personnages admirent une succession infinie de poissons exotiques aux couleurs éclatantes, quelques requins et même une grosse pieuvre. La visite est splendide et donne l'occasion de faire de nombreuses photos. L'événement le plus intrigant se produit quand certains investigateurs remarquent (jets réussis de Trouver Objet Caché) une lumière émanant des profondeurs d'une petite grotte. L'éclat disparaît rapidement, mais pas avant que Theresa Kent ne l'ait vu. Personne d'autre ne s'en aperçoit, ni même n'entend les exclamations des investigateurs couvertes par le cri atroce de Miss Kent.

La vue de cette lumière a brisé l'amnésie de la jeune femme. Elle se retrouve prisonnière d'un minuscule vaisseau dans le domaine de cette monstrueuse horreur, sans aucune issue possible. Elle hurle puis s'écroule, frappée de catatonie. Les jets de Médecine ne parviennent pas à la ranimer, mais il est évident qu'elle est en vie et que son état est stable. Le submersible fait surface et rentre immédiatement à la marina (arrivée vers 11 h 30), où elle est ramenée dans sa chambre.

Si l'équipe ne pense pas à contacter le Dr. Volk par radio, le personnel de l'hôtel s'en charge, et celui-ci prend ses dispositions pour rentrer à Avua'tutu. Il voudrait d'abord finir d'installer tous ses détecteurs, mais il est possible de le convaincre de ne pas traîner s'il apprend que Miss Kent a besoin de soins médicaux immédiats.

La lumière dans la grotte provenait de la torche d'un plongeur, membre du culte local d'Hina et surpris par le passage du submersible. Il a éteint sa lampe le plus rapidement possible, mais il sait qu'il a pu être vu. Il rentre à Utulei aussi vite que le vent veut bien pousser sa petite pirogue et rapporte l'incident à Saimone Finau. Celui-ci rejoint rapidement la marina à cheval, où il arrive peu après midi.

Saimone pose des questions sur les événements qui ont eu lieu pendant la visite sous-marine, afin d'apprendre si quelqu'un soupçonne certains secrets du culte. Il ordonne aux sectateurs qui y travaillent de surveiller les invités qui discutent de cette balade. Tous les amis de Miss Kent sont considérés comme suspects et observés jusqu'à la fin de leur séjour, de crainte qu'ils ne se mettent à chercher des réponses dangereuses pour le culte.

Si les investigateurs posent trop de questions et mêlent Gardner (le pilote du submersible) à cette histoire, ce dernier disparaît rapidement. Il est enlevé et enfermé dans la cellule du temple pour être sacrifié le dimanche suivant. Les sectateurs ne l'ont jamais aimé. Si l'un des employés (le mécanicien par exemple) apprend qu'une visite de la grotte ou d'Avua'tuopavo se prépare, les investigateurs subissent probablement toutes sortes d'incidents (attaques de requins, dysfonctionnement du matériel de plongée, etc.).

DENNIS GARDNER, pilote américain du submersible et cow-boy, 36 ans

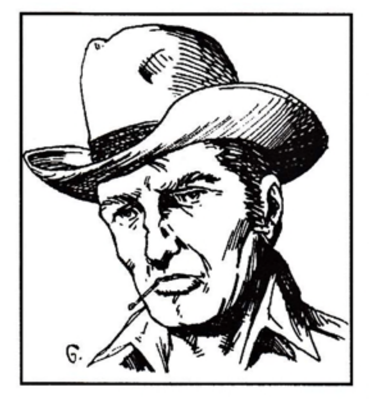
FOR 15	CON 12	TAI 13	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 13	ÉDU 13	SAN 60	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd.

Compétences : Biologie Marine 35 %, Écologie des Récifs 30 %, Électricité 40 %, Éloquence 55 %, Géologie 25 %, Mécanique 50 %, Navigation 60 %, Piloter un Bateau 75 %, Piloter un Submersible 65 %.

Comme pilote de sous-marin, Gardner est exceptionnel. Son insouciance touche à la témérité et il pilote joyeusement à



pleine vitesse au milieu des récifs les plus traîtres. Il aime transformer la promenade sous-marine en équipée sauvage et faire hurler et/ou vomir les passagers constitue à ses yeux une victoire personnelle. Il ne veut pas martyriser les touristes, mais leur offrir LA balade de leur vie. Le circuit suivi est remarquable et le pilote connaît beaucoup de choses sur la faune et la flore.

Dennis est un Texan pur jus et fier de l'être. Il aime parler et fait montre d'un caractère et d'un physique engageants. Il porte un chapeau de cow-boy, boit de la bière américaine et ne mange jamais de cuisine locale ou "ces saloperies jap de sushi-poisson-cru !".

Utulei

Stroeker parvient à obtenir un véhicule et suffisamment d'ouvriers pour transporter ses caisses vers les quais, où un bateau venu de Nuku'alofa viendra les chercher (et Stroeker avec). Sa bonne humeur est visible quand il se repose ensuite au salon ; il se soûle consciencieusement jusqu'à l'inconscience.

Avua'tuopavo

Avant l'aube, un sectateur solitaire se rend sur l'île dans une petite pirogue. Un personnage bien placé (pas à la marina) peut apercevoir la minuscule embarcation naviguer au sud sur un jet de Trouver Objet Caché. Vers 11 h, toute personne en position d'observer le sud repère facilement le plongeur malchanceux qui rentre à Utulei rendre compte de l'incident sous-marin.

À la nuit tombée, une autre pirogue gagne Avua'tuopavo pour tendre une embuscade aux éventuels investigateurs trop curieux. Deux guerriers quittent le bateau qui rentre à Utulei pour ne pas laisser de traces. Après cet épisode, il n'y a jamais moins de deux guerriers présents (sauf immédiatement après le raid de Stroeker). Les sectateurs de l'île n'ont aucun moyen de rejoindre le village ou de communiquer avec lui.

Quatrième jour

La marina

L'aube apporte les signes d'une tempête imminente : les vents gagnent en violence, des nuages noirs s'amassent à l'horizon. Volk, trempé et échevelé, arrive au petit matin, très inquiet. Il n'a pas dormi de la nuit, mais insiste pour ramener immédiatement Miss Kent aux États-Unis afin de la confier aux médecins. Priant les investigateurs de ne pas quitter la conférence, il note leurs numéros de téléphone (à la marina et chez eux) et promet de les appeler dès qu'il y aura du changement dans l'état de la jeune femme. Il embarque ensuite sur la navette pour Nuku'alofa, tandis que l'*Hippocampus* retourne surveiller le système de détecteurs qui vient d'être déployé.

La conférence se poursuit normalement. Un couple qui a fui l'URSS en 1985 fait un très bon exposé. Ceux qui parlent russe et qui essaient de suivre Mme Vaskushin en V.O peuvent exercer cette compétence (jet d'expérience). Pour ceux qui n'en ont pas déjà bénéficié, c'est l'occasion d'un jet d'expérience en Anthropologie. La soirée doit être animée par un grand dîner et un bal que tout le monde attend avec impatience.

Vers midi, les bourrasques s'amplifient et de grosses gouttes d'une pluie froide tombent en biais. Les palmiers commencent à osciller dangereusement et la mer se déchaîne. Tous les jets-skis et bateaux sont interdits de sortie et dans toute la marina, on ferme les volets de tempête. Toute vue sur l'extérieur est désormais impossible. La tempête tourne à l'ouragan vers 22 h et ne se calme qu'au matin. Cela n'empêche pas le bon déroulement du dîner et de la soirée.

De son côté, Stroeker a fini d'organiser le transport de ses caisses et n'entend pas laisser un peu de pluie l'arrêter, quitte à forcer sur les primes. Les ouvriers arrivent avec le camion vers 11 h. Ils chargent les caisses et le chauffeur ramène le véhicule à Utulei, où d'autres villageois le vident avant un nouveau trajet. Les caisses doivent passer la nuit à Utulei et être embarquées le lendemain à destination de Nuku'alofa. Stroeker compte être sur le ferry en même temps que la marchandise.

Utulei

Aujourd'hui, la chance abandonne Stroeker. À 15 h environ, un des hommes qui déchargent les caisses à Utulei en fait tomber une. En se brisant sur le sol, elle laisse apparaître une statue de 1,2 m représentant une Larve Stellaire qui est immédiatement reconnue car elle est identique à celles de la partie supérieure du temple à Avua'tuopavo.

Les sectateurs s'emparent des caisses, les chargent sur des bateaux de pêche et les emportent sur l'île sœur, pour les laisser provisoirement près de l'entrée du temple. Stroeker accompagne le dernier convoi au village (vers 18 h) afin de contrôler les conditions de stockage et découvre que sa cargaison a été volée. Pire encore, il est entouré de sectateurs qui sortent des gourdins d'allure redoutable. Heureusement il est armé ! Si les investigateurs ont trouvé et pris le pistolet, il lui reste encore ses sortilèges et ses poings. Stroeker est un client coriace et il tue trois cultistes tout en s'enfuyant dans la forêt.

Saimone Finau ordonne aux hommes du village de capturer le fugitif. Ils se mettent en chasse, armés de lances et de bâtons de guerre. Certains prennent le camion et se dirigent rapidement vers la marina afin de lui couper la route s'il voulait s'échapper dans cette direction. Stroeker sait qu'il est dans une situation difficile et reste caché dans la jungle. De 18 h 15 au lendemain soir, il est possible de repérer (réussite d'un jet de Trouver Objet Caché) des cultistes armés, cachés près des installations.

De la forêt, Stroeker assiste à l'embarquement des dernières caisses pour l'île sœur. Cette nuit-là, il se faufile dans la marina (en évitant les autochtones) pour se servir de la radio. Il appelle le *Fière Ariane* pour qu'on vienne le chercher. Le navire met plusieurs heures à attacher à une bouée la conduite qui le relie au temple inférieur et prend la route d'Avua'tutu. Suivant les instructions, il arrive samedi peu après la tombée de la nuit.

Avua'tuopavo

Deux guerriers sont présents jusqu'à 15 h 30, lorsque commence le dépôt des caisses de Stroeker. Le premier convoi laisse sur place huit autres hommes. Des pirogues plus importantes, propulsées par de nombreux rameurs, bravent la tempête pour apporter le reste jusqu'à 20 h.

Cinquième jour

La marina

La conférence se poursuit normalement et seul le personnel remarque que Stroeker n'est pas rentré la nuit dernière. Brown et Buchmeister présentent tous deux de bons exposés, mais les investigateurs ont certainement mieux à faire. Cependant, s'ils assistent aux deux conférences, ils ont droit, respectivement, à des jets d'expérience en Archéologie et Astronomie.

Avua'tuopavo

Quand le *Fière Ariane* de LeGoullon arrive à destination, il jette l'ancre au sud d'Avua'tuopavo ; une chaloupe vient récupérer Stroeker. D'autres embarcations débarquent les hommes sur l'île sacrée. Ils récupèrent les caisses et tuent les dix cultistes présents. À la nuit tombée, quiconque se trouve dans un endroit tranquille hors des bâtiments de la marina peut entendre (réussite d'un jet d'Écouter vers 20 h) des tirs d'armes automatiques.

L'entrée du temple est découverte et Stroeker y pénètre. Il s'empare à titre personnel de quelques objets du culte, dont le masque de cérémonie taillé dans un crâne de Profond et porté par Uluaki Matatelea pendant les rites. Tout est emballé et transporté sur le bateau.

Utulei

Utulei connaît un calme relatif. Une fois la marchandise récupérée à Avua'tuopavo, Stroeker envoie quelques hommes d'équipage au village (vers 1 heure du matin) en représailles. La chaloupe accoste au nord d'Utulei et les marins dégénérés se faufilent à travers les bois jusqu'à la maison du Tui Ha'afekefekai. Ils se déplacent sous le couvert d'un brouillard surnaturel créé par Stroeker et sont solidement armés. Leur objectif atteint, ils se mettent à tirer sur tous ceux qu'ils voient (avec des jets d'Écouter réussis, on les entend de la marina).

Uluaki Matatelea n'est pas tué, mais sa famille et ses *falefa* sont exterminés et sa maison incendiée. Lui s'enfuit en se transformant en chauve-souris, ce qui lui permet de suivre les assaillants jusqu'à leur bateau. Là, il apprend que celui-ci va gagner Nuku'alofa, aussi rentre-t-il à Utulei préparer sa riposte. Le Tui Ha'afekefekai souhaite une vengeance sanglante, moins pour les vies qui ont été prises que pour les objets du culte détruits dans l'incendie ou volés au temple.

La bande à Stroeker, un assortiment

	1	2	3	4	5
FOR	15	12	12	13	14
CON	14	12	9	13	13
TAI	14	12	16	15	13
APP	9	11	11	10	9
INT	11	9	8	12	9
ÉDU	4	2	5	5	3
DEX	10	14	10	9	12
POU	16	12	11	8	11
PV	14	12	13	14	13
BD	+1D4	—	+1D4	+1D4	+1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Couteau 50 %, 1D4+2 + bd ; Fusil 50 %, 2D6+3 ; Lutte 50 %, dommages spéciaux ; Mitraillette 30 %, 1D10 ; Pistolet 55 %, 1D10.

Note : Tous les hommes sont équipés d'automatiques Beretta 9 mm et de couteaux de combat auxquels s'ajoutent des mitraillettes HK MP-5 ou des fusils d'assaut FN-FAL.

Compétence : Camouflage 45 %, Discrétion 35 %, Écouter 45 %, Esquiver 30 %, Grimper 50 %, Nager 60 %, Piloter un Bateau 50 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Sixième jour

La marina

C'est le dernier jour du congrès, et les gens tentent de partir le plus tôt possible pour ne pas avoir à supporter encore les bredouillages du Dr. Keele. Tout paraît normal. Les congressistes sont remplacés par un important groupe de Japonais. Les réservations des investigateurs se terminent aujourd'hui et ne peuvent être prolongées plus d'une nuit (les personnages ne pourront pas passer la nuit de lundi à la marina).

Leur avion décolle le lundi à 11 h 30 et s'ils le manquent, ils s'exposent à des ennuis (presque) sans fin. Le vol international suivant part le mardi à destination de Bangkok. Le prochain avion pour les États-Unis n'est pas prévu avant le vendredi. Il passe par Sidney, en Australie, et les correspondances ne sont pas des plus agréables (bien qu'à ce stade, les investigateurs n'en soient plus à quelques heures près). Leurs billets font partie d'une catégorie qui n'est ni remboursable ni échangeable ni modifiable.

Partir d'Avua'tutu ne pose aucun problème. La navette fait plusieurs allers-retours jusqu'à Nuku'alofa pour faire l'échange entre anciens et nouveaux invités. Les personnages n'ont sans doute pas envie de partir car beaucoup de questions restent sans réponse. Essayez de trouver une solution pour leur permettre d'assister aux rites du culte, mais prenez garde de guider vos joueurs avec subtilité.

Aucune nouvelle sur les massacres des deux derniers jours ne circule, à moins que les personnages n'en donnent eux-mêmes. Quelques personnes ont entendu du bruit pendant la nuit, et Harold Brown a reconnu des coups de feu, mais tout ayant l'air normal, personne ne s'en inquiète. Saimone Finau passe la matinée ici à la recherche d'activités suspectes, puis il rentre à Utulei pour assister aux services religieux.

Utulei

À Utulei, c'est le jour de la messe. Ceux qui ne sont pas à l'église ou qui ne se reposent pas passent la journée à préparer la nourriture pour une grande fête. Elle est destinée au rituel qui aura lieu le soir, mais bien sûr cela reste un secret. Jusqu'à 16 h, des cantiques retentissent en permanence dans tout le village et jusque dans la forêt. Peter Tavake fait des sermons énergiques sur des thèmes de l'Ancien Testament, œil-pour-œil-dent-pour-dent et ce genre de chose (en tongan, pas en anglais).

À partir de 14 h, les villageois embarquent dans leurs pirogues pour voguer vers Avua'tuopavo. Quand le soleil se couche, presque tous sont partis et ils se préparent à la cérémonie. Le Tui Ha'afekefekai les rejoint alors dans la pirogue sacrée. Toutes les embarcations abordent Avua'tuopavo par le sud de façon à ne pas être visibles depuis la marina. Comme elles naviguent en plein jour, on peut les voir depuis la partie sud de l'île ou d'Utulei, sans avoir besoin de réussir des jets de Trouver Objet Caché.

Le village n'est pas totalement déserté, mais une telle absence ne passe pas inaperçue. Certains sont restés, comme Ata Fakahau, pour indiquer aux touristes trop curieux que le dimanche tout le monde se couche tôt et qu'il est grossier de déranger les villageois le jour du Seigneur. Une fois la nuit tombée, les rites du culte sont célébrés dans l'ancien temple.

Avua'tuopavo

Les rites du culte sont dominicaux. Les sectateurs arrivent sur place dans l'après-midi. Ils apportent la nourriture préparée ainsi que les victimes de dernière minute qu'ils ont pu capturer (investigateurs, etc.). Les prisonniers sont enfermés dans la cellule de détention de la salle de l'autel, en compagnie de Baula et d'autres peut-être. Les tambours (que l'on entend depuis la marina sur un jet d'Écouter au cinquième) résonnent dès le coucher du soleil pour accueillir le Tui Ha'afekefekai. Les premiers hommes débarqués préparent aussi de nombreux *umu* pour la fête qui doit suivre.

En arrivant, le Tui Ha'afekefekai fait sortir Baula et on l'emmène au *ha'amonga*. Si Baula n'est plus là (si par exemple les investigateurs l'ont délivré), un autre détenu est choisi, un homme plutôt qu'une femme. S'il n'y a aucun prisonnier, il ne manque pas de cultistes prêts à offrir leur propre vie. Armé d'un couteau dont la lame est une dent de requin, le Tui Ha'afekefekai démembre la victime, l'éviscère, peint les pierres avec son sang et dispose ses entrailles selon un motif compliqué

sous le monument (perte de 1/1D8 points de SAN pour les témoins de la scène, 1/1D4 points de SAN pour ceux qui voient plus tard la dépouille massacrée). Uluaki Matatelea lance un sortilège sur les entrailles et on emporte alors le cœur dans la salle de l'autel pour le lancer dans l'océan.

On compte au total 150 cultistes, vêtus du seul *vala*, rassemblés dans le *malae*. Après l'enchantement, le groupe se rend dans le temple pour commencer les cérémonies d'adoration. Le bruit des tambours est fort dans le *malae*, et presque assourdissant dans le temple. Un grand requin se manifeste une heure après la tombée de la nuit, surgissant par l'entrée sous-marine (avec de la chance, les investigateurs ne se sont pas cachés dans le mauvais escalier). Le Tui Ha'afekefekai commence à chanter les louanges de Hina et se prosterne.

Les autres prisonniers sont ensuite sortis de la cellule. L'un après l'autre, ils sont sciés en deux, encore vivants, avec des couteaux en dents de requin. Uluaki prend une bouchée de chaque cœur puis les lance au requin qui les avale goulûment.

Les moitiés d'hommes sont débitées en petits morceaux et enveloppées dans des feuilles. La viande ainsi préparée est placée dans les *umu* avec le reste de la nourriture apportée d'Utulei. Le tout cuit lentement pendant deux heures durant lesquelles les sectateurs dansent et chantent dans une frénésie païenne, qui culmine dans une orgie à laquelle tout le monde prend part.

Tous sortent du temple au bout des deux heures et rejoignent le *malae ;* la fête peut commencer. La chair humaine est consommée avec soin en utilisant des ustensiles spéciaux. Il est *tapu* de manger la nourriture normale et la chair humaine avec les mêmes couverts, et les spéciaux sont conservés au temple (Stroeker n'a pas tout pris). Quelques sectateurs qui ne peuvent goûter aux sacrifiés (il n'y en a jamais assez pour tout le monde) s'empiffrent de porc et de légumes. Les femmes préparent le kawa (en le mâchant) en grandes quantités. Le festin dure des heures et tout le monde se gorge jusqu'à éclater.

Après la fête, Uluaki est hissé sur l'*ha'amonga*, d'où il domine son peuple. Du kawa est à nouveau préparé, mais avant qu'il soit servi, on apporte chaque bol devant le Tui Ha'afekefekai pour qu'il l'enchante. Tous les hommes du village sont servis en kawa magique, et quand tous ont bu, Uluaki se met à chanter. Après deux minutes, il atteint un crescendo et la posture rigide des buveurs assis donne l'impression qu'ils ont été électrifiés.

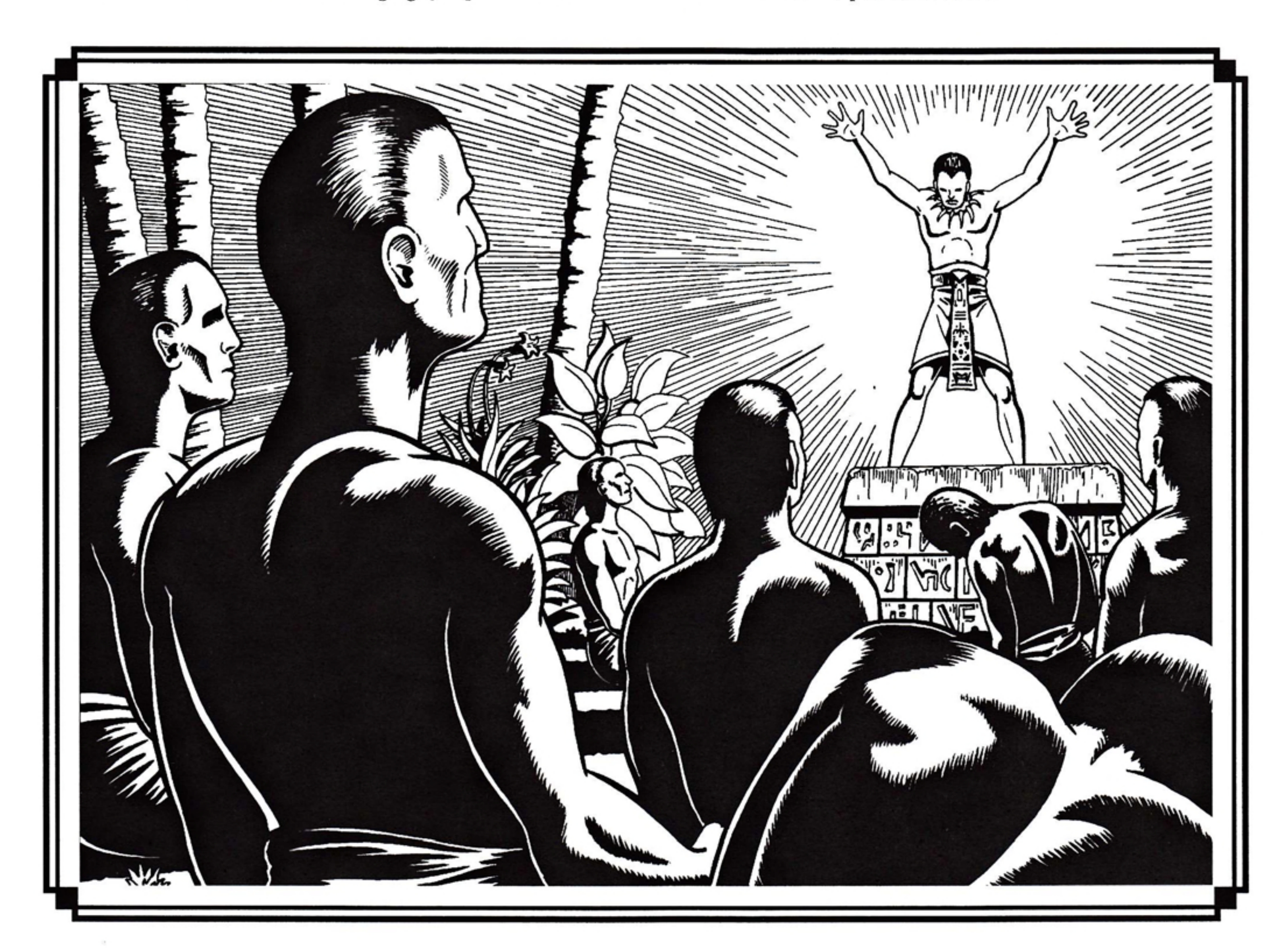
Pendant les cinq minutes suivantes, Uluaki absorbe les points de Magie des villageois. Chacun perd 1 point toutes les 10 à 15 secondes. Quand un individu tombe à 1 PM, il s'effondre, inconscient, et Uluaki le libère de son sort. La peau de ce dernier devient de plus en plus chaude. Après une minute, il dispose de tant de points de Magie qu'il est immunisé contre les blessures, sa peau étant plus dure que l'acier. Encore deux minutes, et il commence à luire sous l'effet de sa fournaise intérieure et seule sa position surélevée sur l'*ha'amonga* empêche la végétation environnante de prendre feu. Au bout de cinq minutes, quand tous les villageois sont inconscients, Uluaki s'assied et entre dans une transe légère.

Cet état lui permet de converser avec ses ancêtres ainsi qu'avec d'autres esprits plus puissants. Il reçoit visions et conseils. Quand il sort de sa transe, il a décidé ce qui suit :

- Stroeker doit être tué à tout prix, et les objets du culte récupérés.

- Si les investigateurs ont donné aux villageois des raisons de les soupçonner — en enquêtant sur Stroeker, l'île ou les activités du culte — ils doivent eux aussi mourir.

- Il existe un grand ennemi inconnu à l'horizon qui doit être arrêté. Cette vision fait référence à Shaklatal, mais la nature de la menace n'a pas été dévoilée.



Si les investigateurs qui assistent à tout ceci décident que le moment est venu d'aller trancher la gorge des villageois, ils se trompent lourdement. La transe d'Uluaki n'est pas très profonde ; ce dernier remarque immédiatement tout étranger qui pénètre dans la clairière et agit en conséquence. Comme mentionné précédemment, il ne peut être blessé que par des moyens magiques. Au moment où il aura brûlé suffisamment d'énergie pour être redevenu vulnérable (le lendemain matin), au moins deux douzaines de cultistes auront repris conscience.

La grotte souterraine

Avec des scaphandres, un bateau et une certaine idée de l'endroit où chercher, les investigateurs découvrent la grotte sous-marine en 1D4 heures. Ils gagnent du temps s'ils passent un moment en compagnie de Dennis Gardener (le pilote du submersible) et d'une carte, ou s'ils réussissent un jet de Navigation avec une carte. L'endroit est très proche du bord oriental d'Avua'tuopavo et pénètre en fait directement dans le corail qui forme l'île.

Consulter Gardener peut avoir des effets désastreux pour lui. À moins d'être questionné avec subtilité, il éveille l'attention du culte. Lui et les personnages sont alors attentivement surveillés, voire enlevés ou tués. Si les PJ convainquent Gardener de les aider à trouver la grotte avec le submersible, les sectateurs s'emparent de lui (ou des requins le dévorent, des serpents de mer le mordent, ou tout autre drame approprié) à la première occasion.

S'ils choisissent pour guide un membre du culte (Vaeamatoka par exemple), celui-ci ne les autorise pas à pénétrer dans la grotte. Un guide sectateur ne peut les laisser explorer l'endroit car il s'agit de l'entrée sous-marine de l'ancien temple, et les visiteurs n'y sont pas admis. Il donne toutes sortes de raisons pour cela, présence de murènes, de serpents d'eau, instabilité géologique et courants dangereux capables de piéger quelqu'un et de le noyer. À moins de prétendre avoir perdu tout intérêt pour l'endroit de manière fabuleusement crédible, un désastre imminent les attend de toute façon. Quoi qu'il arrive, ils sont surveillés jusqu'à leur départ.

L'entrée de la grotte ressemble à une formation naturelle d'environ 1,20 m sur 1,60 m. Située sur le bord oriental d'Avua'tuopavo, elle se trouve à une profondeur suffisante pour exclure une exploration en apnée. Sa largeur permet le passage d'un homme, sauf s'il transporte quelque chose de très encombrant.

Si les investigateurs sont seuls et très courageux, rien ne les empêche d'entrer dans la grotte. À l'intérieur, ils découvrent un vaste espace rempli de corail qui va en s'élargissant et se resserre brusquement en un petit boyau qui s'élève. C'est l'extrémité brisée du temple de Cthulhu, et l'équipe se trouve maintenant dans la Chambre de la Lune (voir description page 34). La seule créature dangereuse qui séjourne ici, dimanche excepté, est un petit requin (2,40 m de long) appelé Hina, en l'honneur du dieu requin. Ce chouchou d'Uluaki Matatelea possède de nombreuses dents et ne quitte presque jamais l'endroit.

HINA, requin très agressif et affamé

FOR 16	CON 20	TAI 15
POU 12	DEX 9	PV 18

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Morsure 50 %, 3D6.

Compétences : Discrétion 50 %, Remarquer les Intrus 65 %, Se Cacher 60 %.

Uluaki sera irrité si son animal est tué. Très irrité.

Avua'tuopavo

Un rapide tour de l'île en bateau montre qu'il n'y a aucun signe d'habitation. Sur le côté sud se trouve la plage retirée où les sectateurs laissent leurs pirogues ; de là part une piste qui se dirige vers l'intérieur et conduit au *malae*, au *ha'amonga* et à l'entrée du temple. Elle n'est pas visible depuis la mer, mais une pirogue sur la plage (le fait reste rare) apparaît à quiconque se trouve sur l'eau au sud-est de l'île. S'il n'y en a pas, les investigateurs qui réussissent un jet de Suivre une Piste ou de Trouver Objet Caché remarquent des traces d'activité humaine, ce qui dévoile le site de débarquement.

Il arrive que le prêtre ou un groupe d'adorateurs navigue de nuit jusqu'ici. En surveillant l'île depuis un endroit approprié (l'extrémité sud d'Avua'tutu ou le sommet des collines, mais pas la marina) pendant n'importe quelle nuit, on a une chance (10 % par heure) de repérer ces allées et venues. Les chances augmentent pour atteindre une certitude le vendredi, samedi ou dimanche, bien qu'il faille réussir un jet de Trouver Objet Caché pour distinguer le petit bateau voguant vers le sud (au sud-ouest d'Avua'tuopavo) dans les ténèbres et au milieu des vagues. Un second tirage doit être effectué un quart d'heure plus tard pour constater que la pirogue apparaît brièvement à l'est après avoir contourné l'île par le sud, et qu'elle touche terre.

Samedi, pendant un court moment, les hommes de Stroeker sont visibles. Ils laissent leur chaloupe sur la plage orientale, lancent leur assaut et rapportent les caisses au navire. Le bateau de LeGoullon reste invisible, à moins que les PJ ne naviguent au-delà d'Avua'tuopavo

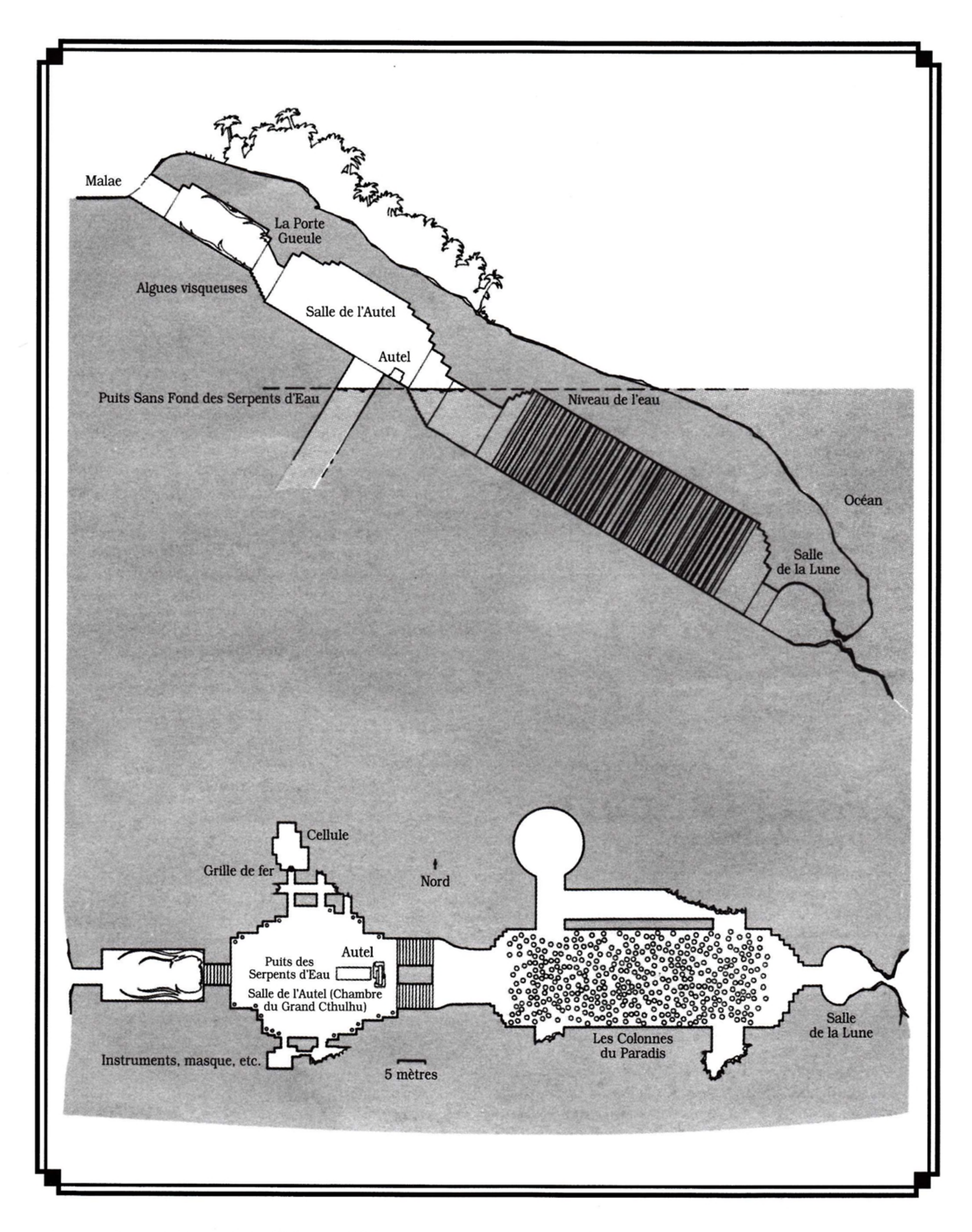
Il est relativement difficile d'accoster sur la plage. C'est une belle étendue de sable, mais les récifs sont à fleur d'eau. Un examen soigné montre que la seule façon de les franchir consiste à suivre un chenal qui commence plus au sud. Il est dangereux d'ancrer le bateau de la marina à l'extérieur des récifs qui sont balayés par des vagues puissantes.

Une fouille de la plage dans la zone appropriée (par hasard ou repérage antérieur) donne droit à un jet de Trouver Objet Caché pour localiser le départ de la piste. Un jet réussi de Suivre une Piste révèle qu'elle est fréquemment utilisée (surtout ces trois derniers jours), et que ceux qui l'ont empruntée en dernier ne portaient pas de chaussures (à moins de venir juste après les hommes de LeGoullon).

Suivre la piste ne pose pas de problème. Elle mène plus ou moins directement au *malae*, avec le *ha'amonga* de 3 m de haut à une extrémité et l'entrée du temple à l'autre. Si les sectateurs se méfient de l'équipe, deux au moins sont en embuscade. À partir du vendredi, dix hommes armés ou plus sont sur place (le visage noirci par des peintures de guerre) sauf le samedi soir, après le raid de Stroeker qui les extermine. Ils sont vêtus de *vala* et équipés de bâtons de guerre et de lances. Si les investigateurs sont déjà allés au village, ils peuvent reconnaître certains des hommes (jet d'INT x 2 %).

Cultistes cannibales affamés

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*
FOR	10	14	12	12	9	11	13	14	15	11
CON	13	12	9	15	13	10	10	14	13	10
TAI	9	15	12	8	10	11	9	13	12	8
APP	10	7	11	12	9	10	8	6	12	10
INT	12	10	9	13	10	12	15	11	10	9
ÉDU	1	0	2	3	0	1	1	2	4	2
DEX	11	9	10	12	15	9	7	10	11	13
POU	12	14	10	9	11	14	12	8	10	13
PV	11	14	11	12	12	11	10	14	13	9
BD	—	+1D4	—	—	—	—	—	+1D4	+1D4	—



Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Bâton de Lancer 35 %, 1D6 ; Bâton de Guerre 55 %, 1D8 + bd ; Lance 40 %, 1D8+1.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 40 %, Esquiver 30 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Nager 60 %, Piloter un Bateau 50 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 35 %, Tonga 55 %.

Le malae

La clairière mesure environ 30 m sur 50 ; l'arche *ha'amonga* se trouve à l'ouest et l'entrée du temple à l'est. Le long du côté sud, plusieurs fosses sont destinées aux *umu*. À la limite des arbres, le périmètre est encerclé de têtes momifiées, placées sur des piques de 1,50 m ornées de coquillages et de feuilles.

Ce sont les têtes des ennemis du culte qui ont été tués et dévorés. Certaines sont relativement fraîches (moins de deux semaines) ; deux d'entre elles appartenaient à des hommes d'équipage du *Fière Ariane*, et les sectateurs leur ont laissé leurs casques de plongée rouge et blanc.

L'ha'amonga

Le massif *ha'amonga* est fait à partir de trois énormes blocs de corail taillés directement dans la barrière de récif. Il ressemble à celui de Tongatapu, mais il est beaucoup plus récent. Entre autres usages sacrés, il sert de plate-forme au Tui Ha'afekefekai pendant les rites. La surface supérieure a été fendillée par une chaleur intense (jet de Géologie).

L'entrée du temple

L'entrée est un couloir dallé de pierre qui s'enfonce en pente douce dans une petite colline. Des torches sont entassées à l'extérieur ; chacune fournit un faible éclairage pendant 30 mn. On peut voir les traces d'une activité intense et de nombreuses allées et venues.

Le conduit mesure près de 3 m de large et plus de 4 m de haut. Vers le fond, où les murs sont mieux protégés des éléments, d'étranges hiéroglyphes couvrent les parois. Beaucoup plus anciens que l'humanité, ils ressemblent à ceux découverts dans les caisses du bungalow de Stroeker (perte de 0/1 point de SAN en cas d'examen attentif).

L'ancien temple de Cthulhu

C'est la partie supérieure d'un temple dont le sanctuaire gît à plus de 600 mètres de profondeur. C'était autrefois une structure immense et complexe, mais une grande partie a été détruite au fil du temps et des sections importantes se sont effondrés, lui donnant une forme presque linéaire. Le temple s'étend d'ouest en est et s'enfonce à un angle de 20°. La moitié de cette partie supérieure est immergée et se termine par la grotte souterraine entrevue pendant l'éprouvante promenade en submersible.

Bien que les salles soient décrites en partant de l'île et en progressant vers l'extrémité sous-marine, les personnages peuvent entrer par l'une ou l'autre issue du temple. Le "Saint des Saints" gît au fond de la Fosse de Tonga. Les sectateurs locaux se servent de la partie émergée pour adorer Hina et lui faire des sacrifices. Avant le vendredi, lorsque la caisse de Stroeker se brise, ils ne se doutent pas que le temple ne se termine pas là.

La salle d'entrée

L'énorme couloir donne sur une salle géante de près de 9 m de large, 7,5 m de haut et 18 m de long. À l'extrémité opposée se trouve un immense octopode dont les tentacules courent le long des parois sur toute leur longueur. Le corps bulbeux ressemble à la tête des statues de Cthulhu, et c'est effectivement un buste géant du Grand Ancien. La pente de la salle donne une sensation de chute inexorable vers les mâchoires du monstre.

Les tentacules entourent une gueule hideuse bordée de dents irrégulières et sauvages. De ces dernières gouttent continuellement d'abominables sécrétions gluantes et vertes qui pourraient être dues à la multiplication naturelle d'une algue microscopique quelconque (c'est le cas) et qui tachent tout le monde au passage. Cette zone n'est pas éclairée ; à la lumière vacillante des torches, les tentacules massifs semblent frémir et onduler, impatients d'entraîner les gens vers la gueule effroyable. Pénétrer dans cette salle coûte 0/1D4 points de SAN.

Les terribles mâchoires de Cthulhu sont suivies d'un escalier dont la pente, à l'origine relativement douce, est renforcée par celle de toute la structure ; la vase est omniprésente et la descente délicate. Un jet réussi de Grimper, ou de DEX x 2 %, permet de le franchir avec élégance. Sinon, à moins d'utiliser du matériel d'escalade, c'est la chute. La glissade douloureuse et immonde n'inflige que 1D4 points de dommages car la vase amortit la réception. L'investigateur maladroit bouscule en passant tous ceux qui le précèdent à moins que ceux-ci ne réussissent un jet d'Esquiver.

Les cultistes grattent les marches pour les nettoyer quand ils veulent passer et évitent ainsi les culbutes douloureuses, ce que peuvent aussi faire les PJ s'ils ont un outil approprié. L'algue étant bien accrochée sur la surface, il faut un certain temps pour s'en débarrasser (au moins 45 mn).

Salle d'Hina/Salle de l'Autel

Cette grande salle est la dernière située au-dessus du niveau de la mer. C'était à l'origine un autel consacré à Cthulhu, mais les Tongans s'en sont toujours servis pour adorer Hina et le Tangaroa. Ici, l'algue ne semble pas pousser avec autant d'abondance. Le sol est légèrement glissant et les actions rapides en situation de combat ou autre peuvent nécessiter des jets sous DEX x 5 % ; les déplacements normaux ne posent pas de problème. Deux escaliers s'enfoncent dans l'eau dans la paroi du fond. Les cultistes apportent parfois du matériel pour explorer les parties englouties, et c'est ce que les investigateurs ont vu pendant leur balade en submersible.

La salle est un carré de 30 m de côté environ. Le plafond s'élève au moins à 15 m. Des statues de Larves Stellaires semblables à celle que Stroeker avait emballées sont alignées le long des murs comme si elles rendaient un dernier hommage, éternel et silencieux, au puissant autel de Cthulhu. Il est difficile de regarder celui-ci à cause de la géométrie obscène utilisée pour sa construction. Les angles sont inconcevables et ceux qui l'observent finissent par être désorientés. Les personnages doivent réussir un jet d'Idée à chaque round — à moins d'avoir précisé qu'ils prennent soin de ne pas le regarder — pour échapper au vertige qui les saisit quand ils oublient où sont le haut et le bas. Ceux frappés de folie (même temporaire) ne sont pas affectés.

C'est sur cet autel que les autochtones célèbrent leurs sacrifices à Hina. En cas de cérémonie, les investigateurs ne peuvent se cacher que dans une des salles latérales, sur un des deux escaliers qui plongent ou en haut des marches de l'entrée (en espérant que personne n'arrive de la Mâchoire). Visiblement, un petit feu a été plusieurs fois allumé au centre de l'autel.

Une des salles latérales est remplie d'une multitude de pots contenant des graisses odorantes, huiles, pigments, racines, morceaux d'animaux et beaucoup d'autres substances difficilement identifiables. Le masque du prêtre, fait d'un crâne de Profond décoré de coquillages, y est normalement conservé, de même que les ustensiles spéciaux destinés à la consommation de chair humaine (pour laquelle on ne peut employer les couverts ordinaires). Ces artefacts sont les plus sacrés de tous, et n'importe quel membre du culte est prêt à tuer ou mourir pour les récupérer. Si les investigateurs ne viennent ici qu'après le vendredi soir, Stroeker s'en est déjà emparé.

Dans une deuxième salle latérale sont entreposés les instruments utilisés lors des cérémonies. On y trouve de grands tambours, ressemblant un peu à des pirogues de bois, cylindriques et verticales, avec une fente sur la longueur. Frappés avec des baguettes, ils s'entendent à des kilomètres à la ronde. Il y a aussi des bambous géants de différentes longueurs que l'on bat sur le sol en accompagnement des danses. Des flûtes nasales (on en joue en plaçant l'extrémité supérieure fermée contre la cloison nasale et en fermant l'autre narine avec le pouce), des flûtes à bec et des flûtes de pan complètent le tout.



Une autre salle sert de cellule aux futurs sacrifiés. Une grille métallique fait office de porte et elle est verrouillée par un cadenas. Seul le prêtre en a la clé, mais il la remet à quiconque amène des victimes pour les enfermer. Tout personnage surpris sur l'île ou dans les environs, près de la maison du Tui Ha'afekefekai, ou se livrant à des activités que le culte ne peut excuser, est conduit ici (s'il est pris vivant) et sacrifié au cours des rites à venir.

Près de l'autel, une fosse contient près d'une centaine de serpents d'eau mortels. L'eau en est sacrée, et seul le Tui Ha'afekefekai peut y toucher (à cause de son collier). Les sacrifiés sont parfois jetés au milieu des serpents.

Passage hideux

Ce conduit paraît plus vivant que construit. De forme circulaire, il est segmenté de stries qui le font ressembler à l'intérieur d'une trachée. Les parois sont chaudes et les stries descendent en permanence (mais très lentement) vers le temple, comme les marches d'un escalator. Un examen attentif de l'endroit fait perdre 0/1D3 points de SAN.

Les Colonnes du Paradis

Cette salle immense, totalement engloutie, est remplie de colonnes étroites. Elle mesure environ 18 m de large et 60 m de long. Les colonnes sont irrégulièrement disposées, et certaines sont trop rapprochées pour que l'on puisse nager entre elles. Chacune représente la position d'une étoile sur le plafond, bien qu'il faille une inspiration divine (par exemple un 01 sur un jet d'Astronomie ; NE suggérez PAS aux joueurs de faire ce tirage !) pour s'en apercevoir, et des semaines pour tout cartographier.

Les positions sont anciennes et représentent les constellations importantes du jour où le puissant Cthulhu a commencé à rêver dans sa tombe. C'est un mémorial sans autre signification. Si les personnages prennent le temps de tracer une carte des piliers afin d'en trouver le sens (qui échappera toujours aux joueurs), ils vont certainement rencontrer Hina et se faire dévorer. Arriver à dormir dans cet endroit, malgré l'eau, apporte des rêves de Cthulhu dans sa tombe et provoque une perte de 1D6/1D20 points de SAN. Le passage du fond conduit à la Chambre de la Lune.

Salle du Portail

Quatre autres grands couloirs partent de cette salle, deux vers le nord et deux vers le sud. Trois d'entre eux se sont effondrés, le dernier, au nord, conduit à une salle circulaire de pierre noire. Le sol est parsemé de veines métalliques argentées ; un examen plus soigneux montre qu'une substance circule bien dans ces veines, semblable à du mercure ; elle résiste à toute tentative d'échantillonnage.

Parfois, les veines forment des motifs sur le sol (au maximum une fois par semaine). Autrefois, des sortilèges permettaient de contrôler leur apparition, mais ils sont toujours restés inconnus des hommes. Quand les motifs sont en place, une section du sol se transforme en portail vers un passé, généralement situé à des dizaines ou des centaines de millions d'années. Pendant les quelques minutes que dure l'ouverture, toutes sortes de choses peuvent franchir le portail. Poissons préhistoriques, reptiles ou bulles de gaz empoisonné se sont déjà échappés par là. La plupart sont rapidement gobés par Hina. Il n'est pas impossible que les investigateurs rencontrent quelque créature préhistorique, peut-être inconnue de la science, peut-être vivante, et peut-être abondamment pourvue de dents.

CRÉATURE PRÉHISTORIQUE (soumise à la discrétion du Gardien)

FOR 10	CON 8	TAI 8
POU 5	DEX 5	PV 8

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Morsure 30 %, 1D8 ; Ronger 100 %, 1D8.

Compétences : Bondir sur un Plongeur Imprudent 50 %, Se Fondre dans l'Environnement 70 %.

La Chambre de la Lune

La salle est envahie par le corail et rien ne la distingue d'une caverne naturelle, sauf son extrémité ouest. Elle était autrefois accordée aux phases de la lune et constituait un sanctuaire de grand pouvoir. Avec les connaissances appropriées, et par une créature dotée de six bras au moins, le pouvoir pourrait encore être invoqué.



Interlude : Airport 1991

Les plans les mieux conçus des souris et des hommes...

Départ de Tonga

Les PJ doivent quitter Avua'tutu suffisamment tôt pour avoir le temps de mener à bien les formalités de douanes et d'enregistrement à Nuku'alofa. Celles-ci ne devraient pas poser de problème car la plupart des autres invités prennent le même vol et la navette de la marina fait de nombreux allers-retours ce matin-là. Bien sûr, il faut prévoir plus de marge si l'on souhaite profiter des duty-free.

Le passage en douane dépend de ce qui s'est passé pendant le séjour des investigateurs. Si des meurtres ont été signalés à la police, ce contrôle peut être très rigoureux. La question est laissée au bon sens du Gardien. La police de Nuku'alofa est autorisée à fouiller entièrement bagages et passagers, dans le cas d'un crime particulièrement brutal, d'un échange de coups de feu à la marina avec plusieurs victimes à la clé, ou d'une attaque d'Utulei qui tourne au massacre. Après de tels incidents, un passager découvert avec une mitraillette ou un artefact volé se retrouve en prison sans espoir de sortie (au moins en ce qui concerne cette aventure). Sinon, les douanes se montrent d'une grande souplesse selon les standards internationaux. Des autochtones souriants arpentent la zone de départ sécurisée, mais ils font plus penser à un comité d'adieu qu'à un service d'inspection.

Il est important de se rappeler que ce voyage a lieu pendant les premières semaines de l'opération Tempête du Désert. Les personnages affligés d'un passeport, nom, ou apparence arabe sont emmenés à l'écart et soigneusement interrogés. Leurs bagages sont également fouillés à fond.

L'avion de la Pacific Air décolle à 10 h 35 le lundi 4 février de l'Aéroport International de Nuku'alofa. Il rejoint Honolulu après une escale à Nadi et aux Fidji. Les investigateurs arrivent à 19 h 36 la veille de leur départ (3 février). Ils quittent alors cet appareil pour embarquer sur un Boeing 747-400 de la Trans World Airlines qui décolle à 21 h 15 (voir Aide de Jeu Tonga n° 2, page 139).

Tout le monde à bord

Tous les voyageurs ont embarqué ; alors que la piste bordée de palmiers s'éloigne sous les nuages tropicaux, des boissons sont servies, puis le premier des deux repas qui seront proposés dans l'avion. Choisissez des menus tropicaux appropriés pour chacun des deux services. La nourriture est bonne et l'ambiance relaxante. Le film inscrit au programme est *Monte là-d'ssus*, une production Walt Disney. Créez une atmosphère de tranquillité paisible. Les PJ sont de retour dans la "civilisation", libérés des horribles souvenirs de Tonga. C'est l'occasion de faire les tirages d'expérience. Il est important d'installer ce sentiment de sécurité pour mieux anéantir cette illusion.

Les investigateurs remarquent la présence de plusieurs autres congressistes. L'avion (un Boeing 737) n'est qu'aux trois-quarts plein. Divers passagers circulent dans la cabine et poursuivent discussions et débats interrompus par la fin des conférences. Laissez les personnages se déplacer, s'amuser ou sommeiller à volonté. Le premier vol se passe sans incident et l'expérience est si reposante que ceux qui en profitent pour se relaxer de bout en bout récupèrent 1 point de Vie, s'ils étaient blessés.

Lenny Stroeker est également dans cet avion. Bien déguisé, il est très difficile à identifier. Seuls ceux qui le recherchent spécifiquement ont une petite chance de le repérer. Il faut ensuite réussir un jet de Trouver Objet Caché diminué de la compétence Déguisement de Stroeker (soit -65 %). Stroeker est assis vers l'avant. Si le personnage est assis derrière, son joueur doit aussi préciser qu'il se lève et va dans cette direction. L'arme de Stroeker est cachée dans sa valise. Dans l'avion, il ne dispose que de ses sortilèges et de répliques cinglantes.

Les artefacts et autres objets volés au culte sont aussi à bord. Les caisses ont été chargées à l'aube, sans doute pendant que les investigateurs étaient sur la navette à destination de Nuku'alofa.

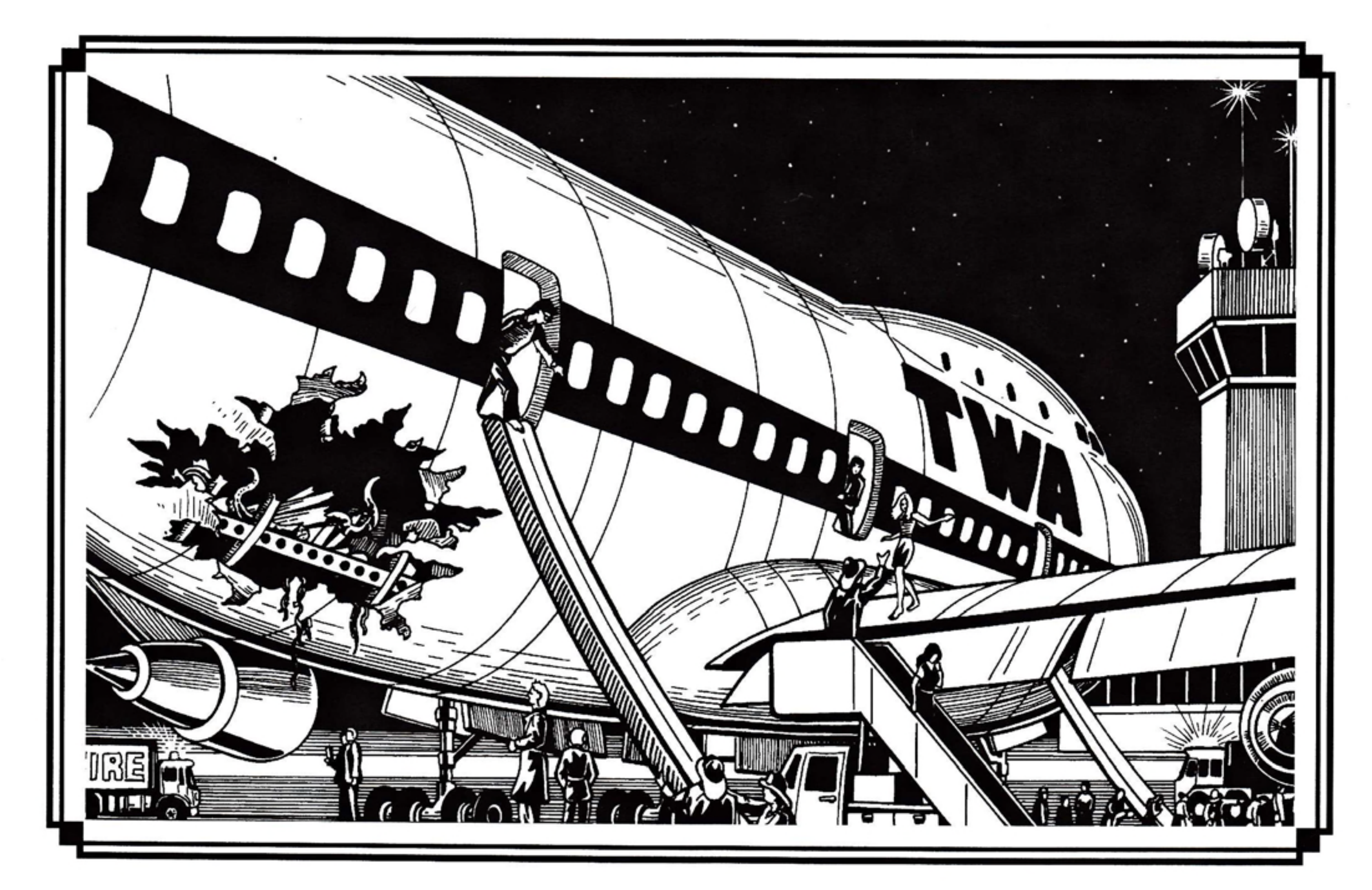
Honolulu

L'arrivée à Honolulu se passe en douceur. Les investigateurs récupèrent facilement leurs bagages et franchissent la douane sans problème s'ils sont américains et n'ont rien d'arabe dans leur allure ou leur nom. Un passager sur trois est fouillé. Demandez des jets de Chance pour éviter que les bagages le soient dans le cadre d'une inspection de routine.

Stroeker pose sa valise sur un chariot appartenant à un couple plus âgé et propose de le leur pousser. Tout sourire, bavardant avec le couple, il ne cille pas d'un œil quand il franchit la douane. Mais dès qu'il est hors de vue du personnel, il reprend rapidement sa valise et part vers le comptoir d'enregistrement, certain de précéder le couple dans la file. L'incident se remarque à peine parmi la confusion et le brouhaha d'un grand aéroport international.

"C'est votre capitaine qui vous parle..."

Le vol pour Los Angeles débute plutôt bien. Le service n'est pas au même niveau que sur la Pacific Air, et la fatigue du



voyage commence à se faire sentir. Il n'est pas possible de vraiment se reposer. Le projecteur tombe en panne, privant tout le monde de la séance de cinéma.

Lenny Stroeker est lui aussi à bord, et les mêmes règles s'appliquent aux personnages qui veulent le repérer.

À quelque 320 km de Los Angeles, à l'heure la plus sombre de la nuit, l'avion est brusquement pris de fortes vibrations et pique du nez. Les plateaux de repas et de boissons volent en l'air ; les passagers qui circulent dans les allées sont brutalement projetés vers le fond de l'appareil. Shannon Langtree, une des congressistes, se casse le bras en tombant dans les toilettes. Un rugissement perçant s'élève simultanément de l'arrière de l'avion. Un mètre carré de fuselage vient d'être arraché par une des "statues" de Stroeker. Au Gardien de décider si les joueurs doivent faire des jets pour éviter les dommages (en dehors des cocktails et des entrées qui volent). Stroeker vire au gris et agrippe les accoudoirs de son siège.

La statue représentait une masse ailée, horriblement posée sur des centaines de petits tentacules, le tout apparemment sculpté dans du basalte noir. Après être lentement revenue à la vie après le départ de Tonga, elle vient enfin d'arriver à sortir de la caisse et de la soute.

Des avertisseurs sonores et des alarmes retentissent dans l'avion en même temps que les lumières s'éteignent et que l'éclairage d'urgence du sol se détache en rouge et blanc dans l'obscurité. L'avion tombe rapidement, l'incessant ping ping ping du panneau demandant que les ceintures soient attachées retentit par-dessus les hurlements des passagers. Au bout de dix secondes, l'appareil se stabilise après avoir perdu 1500 m d'altitude. Quinze secondes plus tard, quelques lumières de secours s'allument dans la cabine. Le rugissement continue de se faire entendre ; il durera jusqu'à la fin du voyage. Encore trois minutes, et la voix du capitaine s'élève, tendue, tentant de se faire entendre par-dessus le vacarme : "Mesdames et messieurs... mesdames et messieurs, nous subissons une avarie momentanée de notre stabilisateur droit. Nous avons repris le contrôle de l'appareil... Nous vous demandons de rester calmes... tous les systèmes essentiels fonctionnent actuellement normalement. Je vous donnerai plus d'informations dès que possible."

Pendant le reste du vol, seul se fait entendre dans la cabine le hurlement du vent qui cingle le trou à l'arrière de l'appareil. Les passagers murmurent des prières et gémissent à cause de leurs blessures, mais tout est couvert par ce bruit de fond. L'équipage aide les gens à regagner leurs places et soigne les blessés du mieux possible avant de rejoindre ses propres sièges. Un quart d'heure plus tard, le capitaine reprend la parole : "Mesdames et messieurs, nous sommes autorisés à atterrir d'urgence à Los Angeles International... Par précaution, je demande maintenant à l'équipage de vous aider à prendre les positions de sécurité... dans l'éventualité d'un crash. Tous les systèmes fonctionnent parfaitement pour l'atterrissage... Ce n'est qu'une précaution. Nous allons atterrir dans quinze minutes."

Comme promis, l'atterrissage se déroule normalement, mais la tension est à son comble. Les personnages aperçoivent des rangées entières d'ambulances et de voitures de pompiers qui suivent l'avion jusqu'à son point d'arrêt sur une piste latérale. Dès que l'appareil est immobilisé, les portes s'ouvrent et les procédures d'évacuation d'urgence sont appliquées. Les gens glissent sur les toboggans gonflables et retrouvent la terre ferme. Il est 6 heures du matin le 4 février. Stroeker suit le mouvement.

Les PJ qui descendent du bon côté voient aisément le grand trou qui déchire le fuselage au niveau de la soute. Quelqu'un qui réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque, à l'intérieur de l'avion, un des panneaux d'une caisse présente dans le bungalow de Stroeker à Tonga.

Tous les blessés sont emmenés en ambulance. Les autres passagers sont conduits par bus jusqu'au terminal. Là, ils attendent pendant deux heures, dans une des grandes salles de conférence de l'aéroport, que l'ordre soit un peu rétabli. Les portes sont gardées et personne n'est autorisé à sortir. Les rumeurs sur un attentat terroriste commencent à circuler. Six heures se sont écoulées quand un fonctionnaire fédéral, Mr. Oatfield de la FAA, rejoint le pupitre et prend la parole. "Mesdames, messieurs, il semble que vous allez devoir passer la nuit ici à Los Angeles. La TWA se charge de votre hébergement et s'occupe de toutes vos dépenses jusqu'à ce que nous y voyions plus clair dans tout cela et puissions vous libérer.

Nous sommes désolés que cela se passe ainsi, mais c'est la procédure. Une chambre vous sera attribuée et vous recevrez de quoi manger dès que vous aurez fourni une preuve d'identité à un de nos agents."

Dès que les investigateurs ont justifié de leur identité, ils sont libres d'aller au Marriott de l'aéroport. On les conduit en bus à l'hôtel où, après être passés par l'accueil, ils peuvent gagner directement leurs chambres. Leur prise en charge s'applique à tout, restaurant, téléphone, bar et service d'étage. Vers 18 h, on les appelle dans leurs chambres. S'ils sont absents, un message les attend dans leur casier, à la réception. Leurs billets de correspondance seront remplacés après une rencontre avec les autorités le lendemain matin à partir de 8 h. Ils pourront alors récupérer leurs bagages.

Dès qu'il sort de la salle de conférence, Stroeker prend un taxi et se rend en ville. Il s'assure qu'il n'est pas suivi et pénètre dans un immeuble pour changer de déguisement. Il hèle un autre taxi qui le ramène à l'aéroport et il s'installe au Holliday Inn. Il téléphone à Hertz pour louer une voiture qui doit être laissée à son hôtel, puis à un armurier de San Diego

Articles de journaux

Ces articles de journaux sont particulièrement importants pour les investigateurs s'ils décident de prendre un autre vol que celui prévu au départ. Ils les trouveront dans la presse de n'importe quelle ville ; les attentats terroristes font toujours les gros titres et, en raison de la guerre du Golfe, sont spécialement redoutés.

Une explosion terroriste frappe un avion américain

Jonah Weber, Associated Press

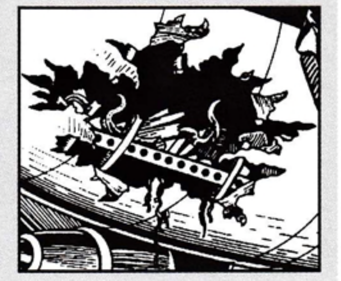
Les rapports préliminaires indiquent qu'une bombe a explosé sur le vol 2183 de la TWA reliant Honolulu, Hawaii et Los Angeles, Californie, lundi vers 5 h 30. On ne compte aucune victime, mais deux personnes souffrant de blessures légères ont été hospitalisées. La bombe a percé un trou dans le fuselage du Boeing 747, mais les dégâts ont, semble-t-il, surtout affecté la soute à bagages.

Plusieurs organisations islamistes ont déjà revendiqué cet attentat. D'après un communiqué de presse venu de Bagdad, Saddam Hussein aurait proclamé les terroristes des élus d'Allah. Les organismes de police internationale sont en train de coopérer afin d'identifier les criminels pour les présenter à la justice. Le président Bush a qualifié cet acte de lâche et méprisable.

Les aéroports du monde entier sont en état d'alerte depuis le début de l'opération Bouclier du Désert, à l'automne dernier. L'Irak figure sur la liste des pays qui financent les actes terroristes.

L'enquête sur l'explosion progresse lentement

Jeanne Williams, UPI



La bombe qui a secoué le vol 2183 lundi dernier déconcerte les spécialistes qui travaillent pour le FBI. Jusqu'à présent, ils n'ont pas pu identifier la nature de la bombe et pensent qu'elle n'a peut-être pas fonctionné comme prévu. On recherche toujours certains passagers et employés de l'aéroport pour les interroger.

Les autorités envisagent l'hypothèse d'un mauvais fonctionnement en raison de la faible importance des dommages infligés. Pour reprendre les propos d'un passager, "on en a été quitte pour la trouille de notre vie". On n'a retrouvé aucun débris de la bombe, mais une grande quantité de matériel a été aspirée par le trou dans le fuselage suite à la décompression.

Il semble que la bombe utilisée était d'un type non conventionnel, car les experts n'ont trouvé aucune trace de résidu d'explosif. Selon un expert, un système de découpe mécanique pourrait être à l'origine de ce trou dans la paroi. En réponse à l'incident, la sécurité des aéroports a été renforcée dans le monde entier.

Vol des pièces à conviction de l'attentat !

Enrico Lopez, UPI

La nuit dernière, les portes d'un entrepôt de l'Aéroport International de Los Angeles, où étaient conservées les pièces à conviction de l'attentat du vol 2183 de la TWA, ont été forcées et une partie du matériel qu'il contenait a été volé. Roger Sumberg, du FBI, a déclaré que tous les objets volés appartenaient à un seul passager encore activement recherché pour interrogatoire. Un avis de recherche fédéral a été lancé contre ce voyageur répondant au nom de John Walking.

Parmi les affaires volées figuraient plusieurs caisses qui contenaient "...des objets curieux. Des œuvres d'art, peut-être. Pas le genre de chose pour lesquelles on s'attend à voir des terroristes risquer la capture pour les récupérer". Les caisses avaient été soigneusement fouillées, et rien n'avait l'air particulièrement précieux. En tout, près d'une tonne de marchandises a été subtilisée au FBI trop confiant.

Si quelqu'un a vu John Walking ou possède des informations le concernant, il est prié de contacter immédiatement la police locale. Le FBI suppose qu'il travaille avec plusieurs complices et qu'il est probablement dangereux.



Recherché par le FBI

Aide de Jeu Aéroport n° 1

qui lui doit une faveur. Ensuite, il appelle LeGoullon chez lui et demande de l'aide. Quatre heures plus tard, il est de retour à l'hôtel où il assemble son nouveau Beretta et son Mac 10, en attendant le livreur de pizza. L'aide venue de la Nouvelle-Orléans n'arrivera pas avant le lendemain minuit. Il lui faut attendre en traînant la nuit dans une ou deux boîtes de strip-tease, et en se prélassant dans la journée au bord de la piscine de l'hôtel.

Ce soir-là, les informations annoncent que l'explosion est probablement due à un attentat terroriste. Plusieurs organisations islamiques fondamentalistes l'ont déjà revendiquée.

Le message

Le lendemain, les investigateurs sont invités à retourner à la salle de conférence de l'aéroport.

Vers 10 h, le Dr. Volk tente de les joindre (voir la section Nouvelle-Orléans, page **40**). Si l'un d'eux possède un beeper, utilise un service de messagerie ou un répondeur, il finit par apprendre qu'il doit rappeler le Dr. Volk. La situation peut alors devenir déchirante. Ils savent certainement déjà qu'un passager a disparu ; peut-être même que Stroeker était à bord et qu'ils l'ont vu filer. Ils vont devoir choisir entre rencontrer le Dr. Volk ou jouer les espions pour récupérer les artefacts dans le hangar. Voilà qui va accélérer le rythme du jeu et les obliger à prendre une direction et suivre des objectifs définis.

La marchandise

L'avion et tout son contenu sont emportés dans un immense hangar dès le premier soir. Des experts de la FAA trient tous les débris et fouillent les bagages, avec le secours de chiens et d'appareils à rayons X. Les caisses de Stroeker entouraient le trou ouvert par la "statue" dans le flanc du Boeing. Par chance, la plus proche était très grosse et l'a en partie bouché. Pendant la nuit, cet endroit fourmille d'enquêteurs et d'employés curieux.

La nuit suivante, cependant, une fois les passagers renvoyés chez eux avec leurs bagages, le hangar, qui ne contient plus que les caisses de Stroeker et ses affaires (et tout ce que les PJ n'ont pas réclamé), est désert. Les enquêteurs de la FAA se lancent dans un travail long et exigeant. Ils quittent les lieux à 17 h en verrouillant derrière eux.

Les caisses de Stroeker ont été ouvertes, mais rien n'a été déballé. Par contre, le contenu de ses valises est étalé sur le sol ; un ruban délimite un rectangle tout autour.

Il se peut que les représentants de la FAA mentionnent la disparition d'un passager pendant une des réunions à laquelle assistent les PJ. Sur une réussite d'un jet de Persuasion, ces derniers apprennent qu'il s'agit d'un certain John Walking. Voilà qui devrait éveiller leur intérêt et les attirer vers le hangar. S'ils sont un tant soit peu curieux (ce sont des investigateurs, non ?), ils voudront s'y introduire. La chose est difficile, mais pas impossible. Ils doivent d'abord pénétrer dans l'enceinte de l'aéroport. Pour cela, ils peuvent découper ou escalader la clôture extérieure, ou bien enfiler des uniformes d'allure officielle et se montrer sûrs d'eux. La sécurité a reçu l'ordre de garder un œil sur le hangar ; ses agents passent toutes les 45 mn. Les portes n'ont pas de système d'alarme ; bien que soigneusement verrouillées, elles ne résistent pas à un crochetage ou à un pied-de-biche.

À l'intérieur se trouvent les statues et autres objets pris à Tonga, le masque du Profond, les ustensiles cérémoniels, une statue d'une Larve Stellaire bouffie, des fragments d'un mur de pierre couvert de hiéroglyphes étranges, la caisse de tentacules de pierre, le brasero, des couteaux en dents de requin, etc. N'hésitez pas à jouer sur le suspense et la tension. Les joueurs se montrent très fiers d'eux si la tâche est aussi stimulante que les récompenses intéressantes. Par exemple, des gardes s'arrêtent momentanément devant le hangar et promènent les faisceaux de leurs torches à l'intérieur ; les personnages sont stoppés par un véhicule de l'aéroport alors qu'ils s'éloignent, mais le chauffeur veut simplement qu'on lui indique une direction.

Il est important de noter que les assistants de Stroeker arrivent à L.A. à minuit ce soir-là (le matin du mercredi 6 février). Les trois hommes de la Nouvelle-Orléans rejoignent l'hôtel de Stroeker en taxi. Ce dernier a déjà loué un camion de 5 tonnes, un Ryder, qui attend sur le parking d'une épicerie voisine. Les quatre hommes, vêtus de tenues de travail grises, ramènent la voiture au parking du loueur et se dirigent vers l'aéroport. Ils l'atteignent vers 4 h 30. Si tous les objets sont encore dans le hangar, ils embarquent le tout et s'en vont dès 5 h 10. Deux des hommes conduisent le camion vers l'est et arrivent à la Nouvelle-Orléans après 40 heures de route. Stroeker et le dernier complice, Toby, ont le temps de prendre une douche à l'hôtel avant d'embarquer sur le vol de la United Airlines de 7 h 45 pour la même destination.

Vers la Nouvelle-Orléans

Les investigateurs devraient parvenir à récupérer quelques objets du hangar. Sinon, il doit leur être possible de suivre le camion et peut-être de l'intercepter. De toute façon, les voilà partis pour la Louisiane, vers leur rencontre avec le Dr. Volk, puis avec le Dr. Aziz et la deuxième partie de l'*Utatti Asfet*.



2ème Partie : La Nouvelle-Orléans

Mardi-Gras et vaudou sur la piste de Lenny Stroeker

Résumé

L'Acte II commence avec l'arrivée des personnages à la Nouvelle-Orléans après avoir suivi le camion Ryder ou pour répondre à l'appel d'un Dr. Volk en détresse. Il semble que Miss Kent a suffisamment repris ses esprits pour apprendre plusieurs faits troublants au bon docteur. Ces révélations, ajoutées à ses propres découvertes, ont passablement perturbé cet homme d'ordinaire si posé. Il ne sait vers qui se retourner, à part les investigateurs.

Le Dr. Volk va essayer de convaincre les PJ de le rencontrer à la Nouvelle-Orléans où il compte confronter LeGoullon. Bonne ou mauvaise nouvelle, LeGoullon n'est plus dans cette ville, ni même en Louisiane. Jean LeGoullon a été assassiné il y a deux ans de cela par Ibn Yassin Ibrahim Labib. Les deux hommes se sont rencontrés à une vente publique où ils se sont disputés, enchères après enchères, la possession d'une sculpture polynésienne des plus cthulhiennes. Labib s'est plus particulièrement intéressé à son adversaire en entendant parler de sa compagnie maritime, les Entreprises LeGoullon, une compagnie dont il a décidé de prendre le contrôle. Jean LeGoullon le gênait et il l'a invité sur son yacht, le *Allah Hu-Akhbar*, pour discuter d'un possible arrangement concernant la statue emportée aux enchères par Labib. La chose n'était qu'un prétexte pour voler l'esprit et l'âme de LeGoullon.

Si les PJ refusent de rencontrer le Dr. Volk à la Nouvelle-Orléans, ils sont contactés par le Département d'Hygiène Mentale de l'État de Louisiane après la mort de celui-ci. Theresa Kent est à la charge de ce service et elle insiste, dans ses éclairs de lucidité, pour que les personnages soient prévenus. En dernier recours, cet appel amènera probablement les PJ à la Nouvelle-Orléans.

Les investigateurs devraient arriver en ville pour Mardi-Gras. Ils y rencontrent le Dr. Volk, s'il est toujours en vie, dès leur première après-midi sur place. C'est lui qui donne aux personnages les premiers indices concernant l'implication de LeGoullon dans les événements de Tonga. Après le dîner, Volk doit rencontrer un certain Dr. Aziz. Alors qu'il sort de table, Volk est assassiné par une créature cachée dans la parade du Mardi-Gras. Les PJ qui le surveillent assistent au meurtre ; les autres en entendent parler par les médias.

Si les actions des PJ à Tonga sont susceptibles d'avoir attiré l'attention du culte, ils sont attaqués par un groom somnambule possédé par Uluaki qui l'envoie récupérer le masque et les autres trésors de Tonga. Pendant tout leur séjour à la Nouvelle-Orléans, et peut-être même pendant leur expédition à Thibideaux Junction, les PJ vont être harcelés par le vindicatif prêtre qui poursuit aussi Stroeker.

Lenny Stroeker prend sa pleine mesure à la Nouvelle-Orléans. Il peut ici tirer parti de ses puissantes relations qui comprennent entre autres la partie illégale des Entreprises LeGoullon et un important prêtre vaudou qui se trouve être aussi le maire.

Le meurtre du Dr. Volk devrait accroître l'intérêt du groupe pour LeGoullon. Cette piste les conduira probablement à Thibideaux Junction et à la maison de LeGoullon et donc au Dr. Aziz et au groupe de sectateurs auquel il semble appartenir. À Thibideaux Junction, les PJ vont aussi découvrir le lien LeGoullon-Labib et quelques renseignements sur les activités présentes de ce dernier. Ces découvertes devraient entraîner les joueurs jusqu'à Khartoum pour l'Acte III d'*Utatti Asfet*.

Actuellement, Aziz s'active à la Nouvelle-Orléans pour s'assurer que rien ne viendra interférer avec la cérémonie soudanaise. Il s'est installé chez LeGoullon à Thibideaux Junction et dirige l'essentiel des opérations par télécommunication. À moins que les choses n'aillent terriblement mal pour lui, Aziz s'envole pour le Soudan avec les pièces du temple de Tonga le 10 février.

Histoire

La Nouvelle-Orléans a été fondée en 1718 par Jean Baptiste le Moyn, Sieur de Bienville, afin de défendre les acquisitions de la France dans le Nouveau Monde contre l'expansion anglaise. Sa voie de portage vers le Lac Pontchartrain en faisait un site stratégique et commercial même si elle se situait à près de 200 kilomètres en amont du Golf du Mexique.

Les premiers colons qui s'implantent à la Nouvelle-Orléans sont les indésirables du royaume de France et de ses colonies. Mais les expatriés, soldats, marchands et les gentilshommes fortunés ou même titrés les suivent bientôt, attirés par les discours trompeurs de terre promise d'un spéculateur charismatique, John Law.

En 1762, la ville est secrètement cédée par Louis XV à son cousin Charles III d'Espagne. Quand les colons français découvrent la chose en 1764, les Acadiens de Nouvelle-Écosse, qui fuient la domination anglaise, viennent juste de s'installer à l'ouest de la Nouvelle-Orléans. Ces événements laissent les colons français horrifiés.

La nouvelle situation est si mal acceptée que le premier gouverneur espagnol doit partir. Mais Charles III envoie rapidement Don Alexander O'Reilly "Le Sanglant" et 3 000 soldats écraser tout velléité de résistance.



Les aristocraties françaises et espagnoles se réconcilient pour former ce que l'on appelle maintenant la culture "créole". Les Acadiens francophones, moins bien nés, constituent leur propre communauté à l'extérieur de la Nouvelle-Orléans et deviennent les "Cajun" d'aujourd'hui.

Le commerce de la fin du 18e siècle est florissant et la Nouvelle-Orléans profite largement du trafic lucratif du Mississippi. Trois pays se disputent le contrôle de cette ville portuaire — l'Angleterre, l'Espagne et la France — et c'est cette dernière qui l'emporte finalement en 1802. À peine une année plus tard, Napoléon vend la ville (en même temps que toute la Louisiane française) à l'Amérique.

La snob société créole est atterrée de cette intrusion des Américains qu'elle considère comme des barbares susceptibles d'anéantir son mode de vie sophistiqué. Les Américains bâtissent la ville haute et les belles demeures autour de Canal Street, créant ainsi le Garden District. Rapidement, la société créole s'aperçoit que la richesse américaine est un bienfait pour le commerce et les barrières sociales se relâchent. En 1814, les deux cultures se sont suffisamment amalgamées pour coopérer victorieusement contre les Anglais à la Bataille de la Nouvelle-Orléans.

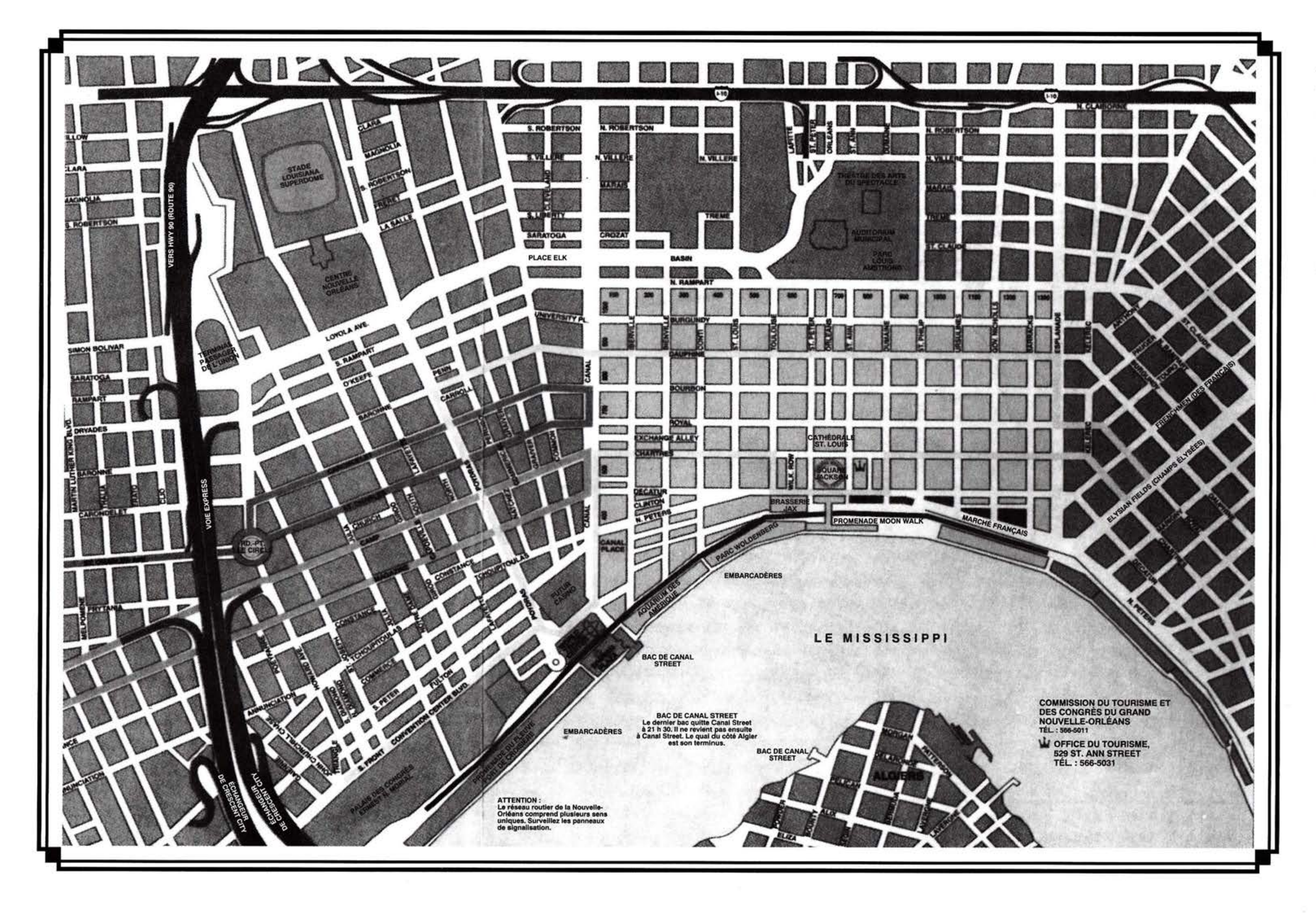
Géographie

La Nouvelle-Orléans se différencie des autres grandes villes américaines par sa ligne d'horizon relativement libre de tours et autres gratte-ciel. Jusqu'à récemment, le coût de la construction de fondations capables, dans le sol détrempé et marécageux de la Nouvelle-Orléans, de soutenir un gratte-ciel était resté prohibitif. Les technologies récentes ont changé cela et les premières tours poussent maintenant vers le ciel tout le long de Canal Street.

Les directions à prendre ne se donnent presque jamais, comme ailleurs en Amérique, en terme de points cardinaux mais plutôt par rapport au fleuve, au lac, à la ville haute ou à la vieille ville. Cette manière de faire correspond beaucoup mieux à cette cité en forme de croissant. L'axe principal sur lequel se base ce système d'orientation est Canal Street qui va de la ville haute à la vieille ville et sépare le côté du fleuve du côté du lac. La ville est délimitée par le Mississippi au sud et à l'ouest et par le lac Pontchartrain au nord.

Atmosphère

Dans ce chapitre, le Gardien doit tout particulièrement soigner le décor. L'environnement exotique de Tonga et du Soudan devrait s'imposer de lui-même à l'imagination des joueurs sans grands efforts du Gardien. Vous risquez par contre de laisser la Nouvelle-Orléans se fondre dans le monde gris et quadrangulaire des cités américaines, alors que cette ville est


LE MISSISSIPPI
VOIE EXPRESS
VERS HWY 90 (ROUTE 90)
ÉCHANGEUR DE CRESCENT CITY
STADE LOUISIANA SUPERDOME
CENTRE NOUVELLE ORLÉANS
TERMINAL PASSAGER DE L'UNION
THÉÂTRE DES ARTS DU SPECTACLE
AUDITORIUM MUNICIPAL
PARC LOUIS AMSTRONG
PLACE ELK
CANAL
ESPLANADE
CATHÉDRALE ST. LOUIS
SQUARE JACKSON
BRASSERIE JAX
PROMENADE MOON WALK
MARCHÉ FRANÇAIS
PARC WOLDENBERG
AQUARIUM DES AMÉRIQUE
EMBARCADÈRES
BAC DE CANAL STREET
PROMENADE DU FLEUVE PORT DE CROISIÈRE
PALAIS DES CONGRÈS ERNEST N. MORIAL
ELYSIAN FIELDS (CHAMPS ÉLYSÉES)
FRENCHMEN (DES FRANÇAIS)
ALGIERS
BAC DE CANAL STREET Le dernier bac quitte Canal Street à 21 h 30. Il ne revient pas ensuite à Canal Street. Le quai du côté Algier est son terminus.
ATTENTION : Le réseau routier de la Nouvelle-Orléans comprend plusieurs sens uniques. Surveillez les panneaux de signalisation.
COMMISSION DU TOURISME ET DES CONGRÈS DU GRAND NOUVELLE-ORLÉANS TÉL. : 566-5011
OFFICE DU TOURISME, 529 ST. ANN STREET TÉL. : 566-5031

tout aussi exotique que le Soudan ou Tonga. Prenez bien soin de la présenter ainsi à vos joueurs.

Le centre de la Nouvelle-Orléans est très ancien et les rues étroites conçues pour des véhicules à chevaux. La nuit, les rues qui donnent sur Bourbon Street sont barrées par des bornes de béton et réservées aux piétons. Aux alentours, les voitures en stationnement s'entassent pare-chocs contre pare-chocs. Entre les bâtiments s'enfoncent souvent des ruelles étroites et sombres, encadrées de hauts murs, qui se poursuivent parfois jusqu'à une rue parallèle. Beaucoup sont des impasses qui se terminent dans des cours noires et encombrées. Un certain nombre d'étroites portes-volets donnent sur ces ruelles, les entrées latérales des boutiques et restaurants qui abondent dans la zone.

Nombre de boutiques, bars et restaurants se sont installés dans les vieilles maisons de grès brun qui bordent les rues. Ces endroits auxquels on accède par quelques marches et une vieille porte étroite sont généralement construits tout en longueur, les pièces et salles s'alignant l'une derrière l'autre, perpendiculairement à la rue.

Mais toutes les maisons ne sont pas bâties de grès, beaucoup de constructions relèvent du style colonial français. Ces bâtiments s'entourent de balcons de fer forgé et nombre de restaurants installent leurs convives sur ceux qui dominent la rue. C'est un bon endroit pour observer les alentours et les passants.

La zone abrite aussi quantité de demeures construites autour d'une cour. Beaucoup d'entre elles sont devenues de petits hôtels mais les autres sont encore utilisées comme habitations. Elles ne montrent à la rue qu'une haute façade, souvent passablement usée et délabrée, et la lourde double porte de bois qui permet d'accéder à la cour intérieure où règne généralement une atmosphère calme et tranquille. La petite cour centrale s'ouvre sur le ciel, encadrée de tous côtés par les hauts murs du bâtiment. Il n'est pas rare que ces jardins intérieurs s'ornent de fontaines, carrelages et arbustes à fleurs.

Sachez animer la ville avec le spectacle et le bruit de rues. Les musiciens de rues sont courants, tout particulièrement les groupes Zydeco dont la musique se déverse par les portes ouvertes des night-clubs. Les bars ne manquent pas, particulièrement dans Bourbon Street qui penche plutôt pour les distractions réservées aux adultes. Les clubs exploitent généralement un thème particulier. Le Dave's Tropical Island Bar, par exemple, s'orne de motifs tropicaux auxquels s'ajoute une fontaine de flammes. Les investigateurs qui s'enfoncent au fond d'un autre club pourront voir enfin l'orchestre : un homme qui ne porte qu'un pantalon blanc et des bottes en caoutchouc (comme un pêcheur à la crevette) et sa femme vêtue d'un seul short en jean et munie d'une planche à laver qui lui sert d'instrument.

La population de la Nouvelle-Orléans est très mélangée et ses accents divers et variés. Essayez donc de différencier vos PNJ. Souvenez-vous que chaque personne rencontrée a une activité et un passé. Chaque histoire personnelle pèse sur le langage, l'accent et la manière de considérer le monde.

Certaines nuits, très tard ou très tôt, les rues redeviennent tranquilles. Une atmosphère surnaturelle règne alors, comme dans une grande salle de bal quand la fête est finie. Les rues sont couvertes des débris des festivités de la nuit et, derrière les flaques de lumière des lampadaires, les ruelles noires semblent observer le passant d'un air menaçant. Les résidences se protègent derrières des portails de métal, des grilles surmontées de piques et la plupart des murs se terminent par des semis de tessons de bouteilles. Un ivrogne rentre prudemment chez lui à pas hésitants en espérant ne rencontrer personne dans les ombres.

Mardi Gras

Le *Mardi Gras* se célèbre en français dans le texte à la Nouvelle-Orléans. C'est le dernier jour avant le Carême, la dernière occasion de faire la fête et de profiter de la table et de la bouteille avant le jeûne catholique.

Les rues se remplissent de parades spectaculaires, de danseurs aux déguisements somptueux et des invités de divers bals costumés. La foule, la musique et les fracas du carnaval envahissent les artères principales. Les costumes vont du simple domino noir aux grosses têtes et aux monstres montés sur échasses en passant par les diables et démons à demi-nus qui dansent sous les porches et les auvents. Le chaos s'empare de la ville et bien des crimes restent impunis, les forces de police étant complètement débordées par cette masse d'individus bien décidés à n'accepter aucune limite à la fête.

Prélude

Le Dr. Volk a directement rejoint Boston par avion après son départ de Tonga avec la catatonique Miss Kent. Pendant qu'elle était soignée dans cette ville, il a commencé l'examen de ses données à l'Institut Woods Hole tout en prenant le temps de rendre de nombreuses visites à la jeune femme. L'Institut Woods Hole se trouve à Cape Cod, à moins de deux heures de Boston.

En trois jours, Miss Kent va largement se remettre. Elle ne se souvient pas des événements qui ont provoqué sa maladie si ce n'est qu'elle se sentait très fatiguée et stressée dans les jours qui précédèrent ses deux accidents de plongée. Le diagnostic est "un cas de claustrophobie extrême qui ne s'exprime qu'occasionnellement".

En passant en revues ses données sismiques, le Dr. Volk a découvert de grosses anomalies dans la paroi de la Fosse de Tonga. Ayant remarqué le *Fière Ariane* ancré près de cet endroit, il a recherché qui était son armateur. Après avoir déniché quelques autres informations sur LeGoullon, il décide de le rencontrer à la Nouvelle-Orléans avant de retourner à Tonga. Il télégraphie aussi à l'*Hippocampus* les détails d'une nouvelle étude à réaliser : un repérage plus poussé de la zone anormale de la Fosse de Tonga.

Le Dr. Volk, accompagné de Miss Kent, s'envole ensuite pour la Nouvelle-Orléans. Il obtient pour eux deux une chambre au New Orleans Hilton. La nuit de leur arrivée (le 4 février), un orage se déchaîne sur la ville. Sur le trajet aéroport-hôtel, Miss Kent fait une rechute. Elle regarde tranquillement le ciel zébré d'éclairs par les fenêtres battues par la pluie et l'instant suivant elle arrache ses vêtements, tire les poignées des portières en tout sens et hurle qu'on la libère. Cette fois-ci la crise est de courte durée. Après quelques heures passées dans sa chambre d'hôtel, elle retrouve son calme et raconte au Dr. Volk qu'elle a vu quelque chose d'horrible lors de sa première plongée : "C'était énorme... et... cela a regardé droit... droit sur moi". D'après le Dr. Volk, la seule autre description cohérente de ce qu'elle a vu est "Et la lueur derrière ses yeux". Elle ne se souvient pas de ce qu'elle a aperçu lors de la balade sous-marine avec les PJ. Pendant les jours qui suivent, Miss Kent demeure très fatiguée et nerveuse.

Inquiet et débordé par les événements, le Dr. Volk contacte les PJ, leur messagerie téléphonique ou leur répondeur, dont il a pris les coordonnées avant de quitter Tonga. Plus tard dans la journée, il joint le Dr. Aziz pour lui donner rendez-vous le soir du 6 février. Cette même après-midi (le 5 février), il apprend que les autorités de Tonga ont perdu le contact radio avec l'*Hippocampus* dans un grain au large des îles. Il passe le reste de sa journée à l'hôtel avec Miss Kent.

Arrivée

Les PJ ont le choix entre différents moyens de transport pour se rendre à la Nouvelle-Orléans. Ils peuvent prendre un avion à Los Angeles n'importe quel jour après le 5 février, mais ils se contenteront certainement d'un billet de deuxième classe dans un vol de nuit compte tenu de l'affluence suscitée par le

Mardi Gras. Les avions sont tous pleins à craquer de touristes et rien ne vient rompre la monotonie du vol.

Si les PJ prennent les premières places disponibles pour la Nouvelle-Orléans, ils se retrouvent alors dans le même avion que Stroeker et Toby (United Airlines, 6 février, 7 h 45, Los Angeles — Nouvelle-Orléans). Stroeker a gardé son déguisement de Los Angeles ; voir l'Interlude Aéroport concernant les jets qui permettent de le reconnaître sous ce déguisement (page 35). Stroeker ne manque certainement pas de remarquer le groupe.

Les personnages peuvent aussi suivre le camion Ryder qui contient les reliques volées dans le temple tongan. La balade dure trente ou quarante heures, ce qui les amène à destination à 9 h 30 le jeudi 7 février, soit après la mort du Dr. Volk. Si leur voiture ne se trouve pas à L.A., ils empruntent un véhicule de location.

À leur arrivée à la Nouvelle-Orléans, le temps est typique de cette période de l'année. La température maximum est de 20° et le minimum est atteint la nuit avec 14°. La pluie tombe avec force dans les soirées du 11 et 12 février, mais ces averses sont de courtes durées. Le ciel est clair et beau le reste du temps.

Ce qui frappe tout d'abord en arrivant dans la ville, c'est la juxtaposition des cultures qui crée un paysage urbain unique en son genre. Les demeures espagnoles voisinent avec les hôtels particuliers français qui se mélangent à leur tour aux manoirs des planteurs sudistes. Tout le voisinage donne cette impression et plus particulièrement Canal Street où se trouve le Westin Canal Place Hotel.

Le camion Ryder

Le camion et ses chauffeurs arrivent à l'aéroport international de la Nouvelle-Orléans le 7 février à 10 h 00. Le véhicule est garé dans le hangar qui abrite le DC3 de LeGoullon. Le matin suivant, le chargement de l'appareil avec les caisses importées de Tonga commence dès 5 h 30. Aziz et Stroeker font une apparition vers 8 h pour superviser la manutention qui se termine finalement dans l'après-midi. L'avion ne partira pour le Soudan que le 10 février.

Westin Canal Place Hotel

Le Dr. Volk a réussi à réserver aux PJ une suite de deux chambres au Westin Canal Place. La réservation court de la nuit du 5 février jusqu'au 12. Il n'a pu obtenir ces chambres qu'à la suite d'une annulation. Le Dr. Volk paye chaque nuit qu'ils ne passent pas à l'hôtel s'il est sûr qu'ils sont bien en chemin. Une fois les personnages arrivés, il transfère la suite à leur nom. Cette location du 10ᵉ étage coûte 215 $ la nuit.

Le Westin Canal Place est un des hôtels les plus élégants et les mieux placés de la Nouvelle-Orléans. Situé près du fleuve sur Canal Street, au bord du Quartier Français, cet palais bénéficie d'une des vues les plus recherchées de la ville. De plus, il se trouve à proximité de la plupart des centres d'attraction de la cité.

L'hôtel arbore une belle façade de marbre et l'intérieur baroque est décoré avec une perfection qui s'étend aux moindres détails. Il est incroyablement beau. Les murs de verre des salons du 11ᵉ étage offrent un panorama de la ville exceptionnel et nombre des riches clients de l'hôtel prennent ici le thé de l'après-midi ou le *café au lait* du soir parmi tableaux de collection et antiquités.

Les chambres sont royalement meublées et décorées, presque surchargées. Chacune contient sa propre cheminée de marbre et généralement plusieurs pièces de valeur ou d'intérêt. Il faut absolument donner l'impression aux personnages que l'hôtel ne peut que satisfaire tous leurs besoins et que son confort est insurpassable.

L'hôtel emploie tout le personnel d'étage et d'accueil d'un palace et dispose de son propre garage géré par des valets de parking. Il y a aussi une piscine chauffée où l'on peut bénéficier de tous les services du bar.

MICHAEL OPPERMAN, chasseur de nuit toujours prêt, 31 ans

FOR 15	CON 13	TAI 15	INT 16	POU 9
DEX 9	APP 12	ÉDU 12	SAN 45	PV 14



Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Baratin 45 %, Persuasion 65 %.

Accessoires : Les clés des chambres de son choix ("Attendez voir, ouais, je crois que je l'ai").

Michael Opperman sort tout droit d'un rêve de voyageur de commerce. C'est un chasseur qui aime son travail et veut vraiment rendre service aux gens. Il connaît bien sa ville et se met en quatre pour aider les personnages (surtout s'ils sont généreux) à trouver ce qu'ils cherchent, même si l'affaire semble un peu louche. C'est Michael qui escorte les PJ à leurs chambres. Si le pourboire est large, il quitte la suite avec un sourire et ces mots, "J'espère que vous apprécierez votre séjour à la Nor-Luns, et si vous avez besoin de quoi que ce soit, faites juste le 7 et demandez Mike, O.K. ? ".

ERIK HOLBROOK, concierge de nuit à ne pas déranger, 42 ans

FOR 9	CON 13	TAI 11	INT 11	POU 13
DEX 14	APP 16	ÉDU 16	SAN 65	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Juger les Hommes 70 %, Superviser 80 %.

Accessoires : "La montre en or qui sonne la fin de la réservation."

Holbrook est un grand British maigre qui a découvert trop tard que l'Amérique n'était pas, mais alors vraiment pas, sa tasse de thé. C'est un homme occupé et pas très poli qui a tout de même eu le bon sens de s'entourer d'une équipe de nuit extrêmement serviable et sympathique. Si les PJ créent des problèmes, il ne se gêne pas pour dire ce qu'il pense de ces "fichues brutes américaines" et menace de les "jeter à la rue à coup de pied dans le train" à la première "absurdité" à venir.

LAMONT ASFORD, premier valet de parking et voyou bien renseigné à mi-temps, 28 ans

FOR 14	CON 16	TAI 13	INT 16	POU 18
DEX 16	APP 11	ÉDU 9	SAN 65	PV 15



Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Conduire une Automobile 45 %, Détecter l'Honnêteté 80 %, Pistolet 40 %.

Accessoires : En temps normal, seulement les clés des voitures les plus sportives, mais il peut aussi récupérer un cal. 45 automatique dans sa loge en un instant.

C'est vers Lamont que Mike dirige les PJ qui demandent des services ou articles plus ou moins illégaux. Ce mulâtre créole est un "vieux de la vieille" des rues de la Nouvelle-Orléans, un survivant remarquablement doué pour deviner la vérité qui se cache derrière les mensonges.

ERIKSON "LES BAJOUES", cireur de chaussures curieux d'aspect et de nature, 55 ans

FOR 10	CON 11	TAI 15	INT 10	POU 9
DEX 12	APP 7	ÉDU 8	SAN 45	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Cirer les Chaussures 90 %, Histoire de la Nouvelle-Orléans 80 %, Raconter des Histoires 65 %.

Accessoires : Cirage et chiffon.

"Les Bajoues" fait briller des chaussures au Westin depuis 1983 et à la Nouvelle-Orléans depuis 1959. Il connaît tout de cette ville ou presque, le réel et la légende. Ce noir obèse et boursouflé est toujours prêt à raconter une histoire ou à en écouter une. Il doit bien sûr son surnom aux plis graisseux qui soulignent son menton et ses yeux globuleux.

Le somnambule

Dans la nuit du 7 février, Uluaki essaie de récupérer certains des articles volés. Il possède un des grooms et pénètre dans la suite des personnages à la recherche des objets perdus. Évidement, les choses vont assez mal pour les PJ s'ils criblent de balles un groom. Une crise de somnambulisme amène Gabriel devant la porte de la suite des personnages vers 3 h 30. Il entre avec son passe et commence d'abord par inspecter les lieux sans bruit. Quand il voit que rien n'est en évidence, il se met à regarder sous les lits, à ouvrir les tiroirs et les valises, etc.

GABRIEL MARSE, groom zombie, 17 ans

FOR 19	CON 20	TAI 10	DEX 9
POU 1	PV 15	Déplacement 6	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.

Compétences : Passe, poche gonflée par les pourboires, un ou deux bâtons de réglisse.

Gabriel est un des nombreux grooms de l'hôtel. C'est un petit gabarit (TAI 8 dans son état normal) qui ne paraît pouvoir menacer personne. Il bredouille gentiment et semble avoir du mal à regarder les gens dans les yeux.

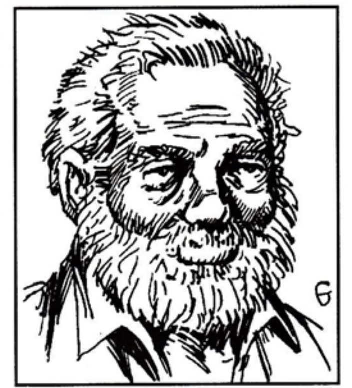
Uluali ne cessera pas de poursuivre les PJ quoiqu'il arrive. Il leur collera aux basques jusqu'à ce qu'il se fasse descendre ou que ce soit eux qui gisent exsangues dans le caniveau. Il peut apparaître à n'importe quel moment. Et, dans son costume de prêtre tongan et avec ses peintures de guerre, il portera l'un des plus moches déguisements que l'on a jamais vus dans les rues de la Nouvelle-Orléans au cours de Mardi Gras.

Prise de contact

Le Dr. Volk est très occupé le 6 février. Il passe l'essentiel de sa journée à se renseigner sur les Entreprises LeGoullon et leur chef. Si les personnages arrivent dans la matinée du 6, ils apprennent que Volk a déjà quitté son hôtel pour la journée. Il appelle Miss Kent à 12 h pour vérifier qu'elle va bien et n'a besoin de rien. Si les PJ sont alors avec elle, Volk profite de son coup de fil pour leur donner rendez-vous pour dîner à l'Albert, le restaurant du 11e étage du Westin Canal Place Hotel. Il leur demande d'emmener Miss Kent si elle se sent assez bien pour sortir, ce qui est le cas. Si les personnages ne prennent pas contact avec Miss Kent, ou Volk, avant midi, ce dernier laisse à la jeune femme des instructions qui vont dans le même sens. Une table est réservée par Miss Kent pour 17 h 30, Volk ayant rendez-vous avec le Dr. Aziz à 20 h.

Dr. LAZLO VOLK, sismologue et mentor attentionné

FOR 11	CON 8	TAI 13	INT 16	POU 10
DEX 11	APP 12	ÉDU 22	SAN 50	PV 11



Accessoires : Volk garde avec lui une mallette contenant les premiers enregistrements sismiques qui ont attiré son équipe à Tonga. Quelques rapports d'analyse tendent à démontrer que les émissions d'énergie relevées étaient trop régulières pour être produites par un simple tremblement de terre et qu'elles correspondent plutôt à des explosions sous-marines. Il y a aussi des tableaux et des graphiques obtenus lors de la récente étude de la Fosse de Tonga. Un des relevés met clairement en évidence d'étranges anomalies dans la paroi de la Fosse à une profondeur d'environ 600 mètres.

Depuis sa dernière rencontre avec les PJ, le Dr. Volk semble avoir perdu un peu de poids, son peigne et pas mal de sa capacité de concentration. Les valises sous ses yeux trahissent de longues nuits de veille et d'inquiétude. Il est très inquiet pour Miss Kent et se montre très soulagé quand les PJ arrivent et l'aident à s'en occuper. Il s'oppose fermement à tout nouvel interrogatoire de son élève sur son expérience malheureuse.

THERESA KENT, jeune diplômée et malheureuse victime

FOR 9	CON 15	TAI 10	INT 16	POU 13
DEX 15	APP 16	ÉDU 18	SAN 45	PV 13



Theresa, aussi, a beaucoup changé depuis que les investigateurs l'ont vue. Elle a maigri, se perd parfois en contemplation et néglige quelque peu son apparence. Interrogée sur ce qu'elle a vu lors de sa première plongée, elle supplie son interlocuteur de ne pas l'obliger à revivre ce drame. Si la personne insiste, elle devient très nerveuse mais finit par répéter de mauvaise grâce ce qu'elle a déjà dit au Dr. Volk (voir Prélude page 42). Si on la presse encore, elle lâche quelque chose à propos de "crêtes" ou "d'arêtes" et commence à sangloter en agitant ses pieds comme si elle voulait repousser quelque chose. Il

faut alors réussir un jet de Psychanalyse pour lui éviter une nouvelle rechute. En cas d'échec, elle est emportée par des crises cycliques de catatonie pendant les deux jours qui suivent cet interrogatoire.

Le dîner

Si les personnages restent au Hilton avec Miss Kent jusqu'à 16 h 30 (il ne faut que cinq minutes pour rejoindre en taxi le Westin), ils apprennent qu'un télégramme est arrivé pour le Dr. Volk. Il est envoyé par le Dr. McNamara de l'Institut Woods Hole et annonce qu'il y a quatre heures l'*Hippocampus* a été déclaré officiellement perdu sans rescapés à une quarantaine de kilomètres à l'est de Tonga par les autorités du pays (voir Aide de Jeu Nouvelle-Orléans n° 1, page 141).

L'Albert est un restaurant cajun/français de premier ordre. La nourriture et le service y sont excellents. Les spécialités du soir sont au menu (voir Aide de Jeu n° 2, page 141). Loin au-dessous des murs de verre du 11ᵉ étage, les trompettes et tambours de la parade du Mardi Gras se font entendre avec de plus en plus de force avec le soir qui tombe.

Le Dr. Volk arrive plutôt en retard, quittant à peine la capitainerie du port. Il est plus débraillé que jamais. Un pan de chemise bat sur son pantalon, sa cravate est de travers et il transpire abondamment. Il s'assoit en soufflant comme un phoque, sa mallette à côté de lui.

Pendant le repas, il fait son possible pour transmettre toutes les informations qu'il a pu trouver. Il discute aussi de ses découvertes et les analyse.

Pressé, il demande à un des PJ de commander pour lui. Il commence sur un ton très professoral et présente les premières données qui sont à l'origine du voyage de son équipe à Tonga. "Comme on peut le voir, l'activité sismique a suivi un rythme régulier. Ce schéma ne correspond pas à celui d'un tremblement de terre naturel. En fait, il fait plutôt penser aux vibrations engendrées par des explosions sous-marines. Si j'avais agrandi ces premiers relevés plus tôt, je m'en serais douté avant même d'arriver à Tonga."

Il montre ensuite l'imagerie construite sur l'étrange signal enregistré par son équipe à Tonga. "Voici le signal normalement relevé un peu partout sur la paroi de la Fosse de Tonga. Et voici un relevé enregistré près de l'épicentre des secousses sismiques. Remarquez l'échelle gigantesque de l'anomalie. Je soupçonne que la structure qui renvoie ce signal doit être très riche en composés ferreux. Je crois donc qu'il y a, là, une très grosse construction métallique. Je dirais l'équivalent d'un immeuble de 50 ou 75 étages, ou quelque chose de cet ordre." En fait, il n'y a aucun objet métallique de cette taille dans le Temple Inférieur. Le signal trompeur est dû aux curieuses cristallisations minérales qui en couvrent les parois.

Il explique ensuite aux PJ que pendant son expédition sur le site de Tonga, il a repéré un bateau, le *Fière Ariane*, enregistré au nom de Jean LeGoullon des Entreprises LeGoullon. "Il est agencé comme un récupérateur d'épaves et il est resté ancré dans la zone pendant tout le temps de notre étude. Je suis sûr que, d'une manière ou d'une autre, ce bateau et ce LeGoullon ont quelque chose à voir dans cette histoire." Le Dr. Volk n'a aucune certitude sur ce qui peut se tramer là-bas. Il soupçonne la construction en profondeur d'une structure modulaire d'exploration sous-marine ou peut-être la mise en place d'une exploitation minière. "Quoi qu'il en soit, ils ne devraient pas faire sauter le socle rocheux à une telle profondeur dans une des failles de subduction de la Fosse Pacifique. Je me dois d'avertir ce LeGoullon du danger qu'il fait courir, à son équipage d'abord, mais aussi aux habitants de Tonga. Des explosions de sape sur cette échelle peuvent provoquer une série de secousses sismiques susceptibles d'engendrer un tsunami. Sans compter les implications scientifiques si LeGoullon est bien en train de construire un environnement habitable en grande profondeur. Bien sûr il faudra aussi considérer les conséquences écologiques d'une éventuelle exploitation minière de ces profondeurs. Et puis j'ai aussi pensé à la possibilité qu'ils soient, en fait, en train d'essayer de récupérer une épave." Le Dr. Volk s'étend en long et en large sur toutes ces hypothèses, puis il parle enfin de ses recherches à la Nouvelle-Orléans.

"Eh bien, je n'ai vraiment pas découvert grand-chose. En fait, je n'ai rien pu tirer du siège social de sa compagnie, les Sociétés LeGoullon, les Entreprises LeGoullon plutôt. Ils n'ont même pas voulu reconnaître un intérêt quelconque dans l'exploration des grandes profondeurs. Et après, à la capitainerie du port, on s'est montré particulièrement peu serviable. J'ai quand même réussi à découvrir que le *Fière Ariane* avait été récemment réaménagé. Il a apparemment été équipé pour la récupération d'épaves, il y a quelques années de cela. Et j'en reviens donc à mon idée de renflouage. Mais la bibliothèque de la ville ne contient aucun rapport de naufrage, récent ou pas, dans ces eaux." C'est vraiment tout ce que sait le Dr. Volk. Il apprécie de discuter les diverses hypothèses et conjectures possibles avec les personnages jusqu'aux environs de 19 h 30, quand il est temps pour lui d'aller à son rendez-vous.

Si le Dr. Volk apprend pendant le dîner que l'*Hippocampus* a été déclaré perdu avec tout son équipage, il devient très silencieux et abattu. Il peut éventuellement apprendre aux PJ qu'il avait commandé une étude plus détaillée de la zone anormale. Il prévient aussi Miss Kent qu'il préférera peut-être retourner seul à Tonga (ils ont tout deux des réservations sur un vol du 8 février).

Le meurtre

Le Dr. Volk finit par dire adieu au groupe. Il demande au personnage qui montre les meilleures manières (ou à celui qui d'évidence emporte la faveur de Miss Kent) de la raccompagner à son hôtel quand elle voudra rentrer. Il s'inquiète même de savoir si ce PJ a besoin d'argent pour le taxi.

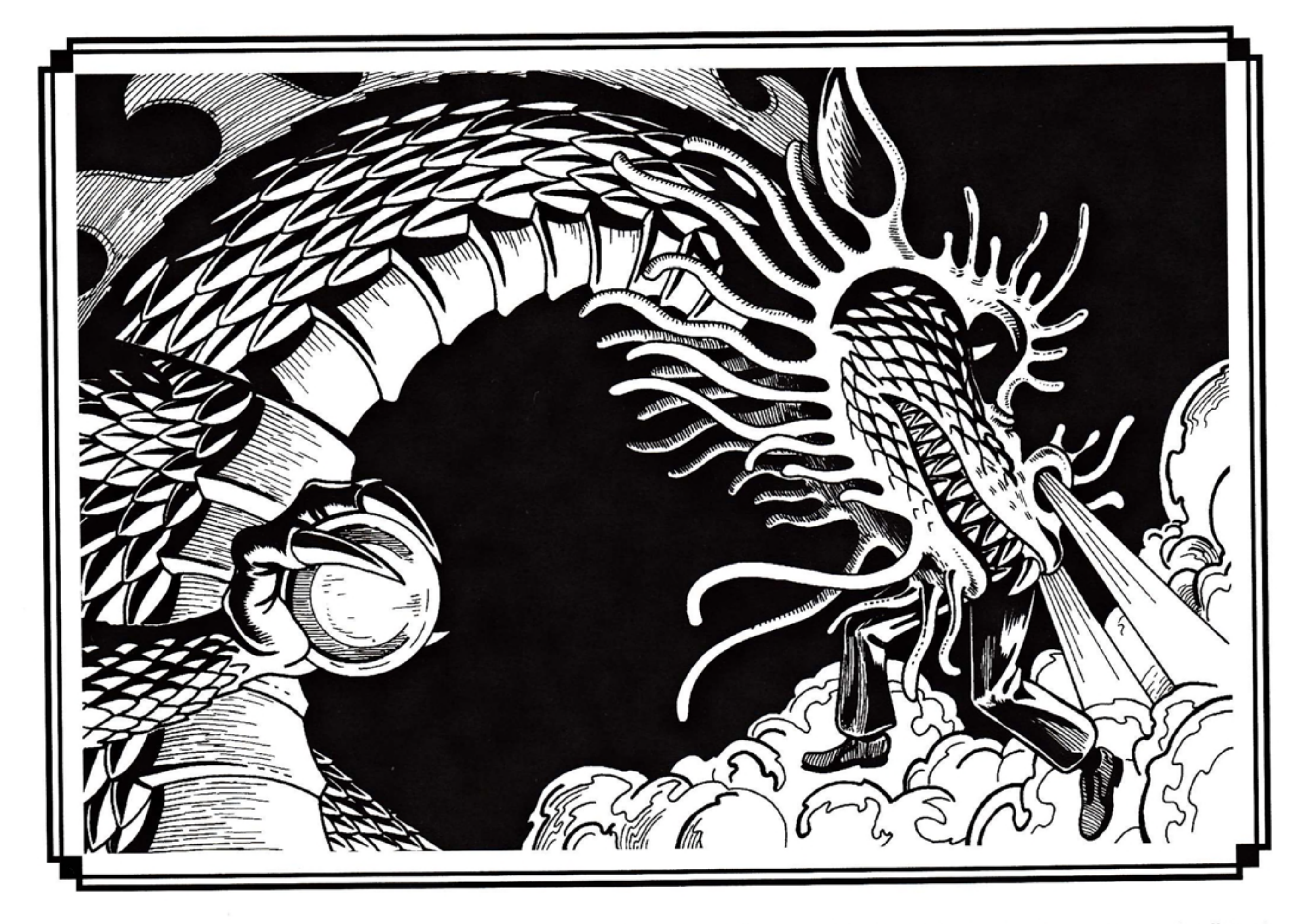
Le Dr. Volk refuse poliment mais fermement qu'on l'accompagne. On lui a demandé de venir seul et il a accepté sans difficulté, sachant bien qu'il est plus facile de confier des secrets industriels à la seule oreille d'un scientifique établi d'âge et d'expérience. Il indique qu'il se rend au siège social des Entreprises LeGoullon.

Ceux qui veulent surveiller le départ du Dr. Volk peuvent le faire depuis les baies du restaurant. Il faut pour cela quitter sa table et se poster devant le mur de verre mais nombre d'autres clients font de même pour regarder la parade.

Il est bien sûr possible de suivre le Dr. Volk sans sa permission. Il ne va pas cependant bien loin. La parade passe juste devant l'entrée de l'hôtel. Le Dr. Volk traverse rapidement la réception et sort. Ceux qui observent voient arriver ce qui suit : Le Dr. Volk s'arrête un instant sur le seuil pour regarder à droite et à gauche par-dessus la foule puis il descend quelques marches sur la gauche. À cet instant défile un énorme dragon baudruche.

Le "dragon" est en fait une Horreur Chasseresse dissimulée. Aziz a enchanté la créature pour qu'elle ne soit pas remarquée par les fêtards qui dansent sous elle ou à côté. La tête se balance avec raideur et crache de temps à autre un petit nuage de vapeur. Quand elle passe près du Dr. Volk, elle plonge instantanément vers lui et se redresse aussitôt. Ceux qui observent spécifiquement le Dr. Volk ont droit à un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer qu'il n'est plus sur le trottoir et que ses jambes dépassent de la bouche du dragon. À cet instant, l'illusion n'arrive plus à s'imposer à ceux qui ont réussi leur tirage. Ceux-ci voient l'Horreur Chasseresse et perdent 0/1D10 points de SAN. Celui qui surveille le Dr. Volk mais ne réussit pas son Trouver Objet Caché voit simplement le docteur disparaître dans la foule derrière un nuage de vapeur sorti de la bouche du dragon. Le dragon s'éloigne en flottant avec la parade. Si un investigateur précise qu'il surveille la baudruche, il remarque que les torches et les lumières perdent de leur éclat quand le dragon est à trente mètres du lieu du meurtre. À ce moment, une grande ombre aux ailes battantes se dessine sur le côté d'un des immeubles avant de disparaître dans le ciel nocturne. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer ce phénomène.

Que les personnages aient vu quelque chose ou non, il apparaît bientôt qu'un drame s'est produit. Des hurlements surgissent de la foule devant les portes de l'hotel : les jambes du Dr.



Volk viennent d'être découvertes. La police arrive et met rapidement en œuvre les procédures habituelles qui vont durer deux heures.

Si Miss Kent assiste au meurtre et voit l'Horreur Chasseresse, il est peut-être nécessaire de l'hospitaliser car elle va probablement mal prendre la chose. Quand elle apprend dans quelle horrible boucherie est mort le Dr. Volk, elle perd de toute façon 1D6+1 points de SAN supplémentaires. Elle commence à délirer, "Il est après moi, j'en suis sûre,... mon dieu... aidez-moi".

La mallette du Dr. Volk reste introuvable.

Les Entreprises LeGoullon

Si les personnages décident de contacter les Entreprises LeGoullon au sujet du Dr. Volk ou de son décès, celles-ci démentent catégoriquement avoir jamais rencontré quelqu'un de ce nom. Personne au siège social ne reconnaît lui avoir parlé, l'avoir vu ou même avoir déjà entendu son nom.

Si les PJ essaient d'obtenir un rendez-vous avec le Dr. Aziz, ils rencontrent le même manque de succès. "Je suis désolé, Mr. LeGoullon est en voyage et le Dr. Aziz est donc très occupé. Est-ce qu'un rendez-vous pour le 25 mars vous conviendrait ?" Les seuls moyens qu'ils ont de rencontrer Aziz sont les suivants :

- Lui faire parvenir un message pour lui signifier qu'ils savent ce qui se cache derrière l'opération de Tonga.

- Prétendre être prêts à rendre certaines des pièces ramenées de Tonga et qui ont été volées dans le hangar de Los Angeles.

- S'introduire dans les bureaux des Entreprises LeGoullon et y voler l'ushabti d'Aziz (Setnakht).

- Créer suffisamment de perturbations pour qu'Aziz craigne de ne pouvoir mener ses instructions à bien.

Si les personnages arrivent à obtenir l'attention d'Aziz, un agent de sécurité des Entreprises LeGoullon les prend en filature, dès la journée suivante. Il porte une carte professionnelle et il n'est pas trop difficile à remarquer ou à semer. S'il se fait distancer, deux gorilles de Stroeker prennent alors le relais. Jusqu'à quatre de ces gros bras finiront par surveiller tous les faits et gestes des PJ.

Si les personnages ont fait quelque chose d'illégal, Aziz essaie de le leur faire admettre au téléphone. Il leur tend alors un piège par l'intermédiaire d'un de ses contacts dans la police. Au lieu de rendez-vous (les docks, probablement), les investigateurs sont encerclés par les forces de police qui les arrêtent et les gardent en prison aussi longtemps que possible. Les policiers se servent des enregistrements (légèrement trafiqués) qu'Aziz a pu obtenir ou inculpent les PJ de port d'arme illégal, voire de vagabondage.

Si Aziz connaît les identités des investigateurs et qu'ils le gênent vraiment, il achète en leur nom des billets d'avion pour Washington. Curieusement, les PJ ne montent pas à bord après avoir rempli les formalités de départ et enregistré certains bagages. Nous sommes pendant la Guerre du Golf et les mesures de sécurité ont été accrues. Quand un passager ne se présente pas dans l'avion, ses bagages sont récupérés et examinés. La sécurité de l'aéroport entend un tic-tac sinistre et appelle les services de déminage qui ne viennent pas pour rien : les bagages contiennent assez d'explosifs pour vaporiser l'avion qui aurait dû sauter au moment de son arrivée.

Le FBI est immédiatement appelé à la rescousse et il lui faut environ quatorze secondes pour identifier les propriétaires des sacs. L'hôtel est envahi par ses agents dans les trois heures et, si les investigateurs sont pris, ils risquent de se retrouver à

Si les investigateurs cherchent dans les archives des journaux des informations sur LeGoullon, ils trouvent cet article de la *New Orleans Gazette* du 13 juillet 1986.

Le patronat de la Nouvelle-Orléans rend hommage à Jean LeGoullon

Albert Jean Thibideaux-LeGoullon est notre personnalité de la semaine.

Mr. LeGoullon est né en 1946 à Thibideaux Junction, de Antoine et Michelle Thibideaux-LeGoullon. Pendant la deuxième guerre mondiale, son père répondit à la conscription. Alors qu'il servait son pays en France, il rencontra en 1944 Michelle Soubert qui devint Mrs. LeGoullon.

À l'automne 1945, Antoine rentra en Amérique avec sa jeune épouse et travailla comme pêcheur d'écrevisses. L'année suivante, il y a aujourd'hui quarante ans exactement, Michelle mit un fils au monde. Elle devait malheureusement mourir pendant l'accouchement et ne jamais le connaître. Jean dit avoir hérité de la soif créative de sa mère et de la puissance de travail de son père.

Mr. LeGoullon a perdu son père quand il n'avait que 14 ans. Mais, dans un remarquable élan de solidarité, son village a veillé à ce que les rêves du défunt soient exaucés. Les économies paternelles ont été complétées par la communauté pour qu'il puisse aller à l'université. Il devait montrer là ce qu'il valait et obtenir un *Master of Business* en cinq ans.

Diplôme en poche, il rentra en Louisiane et s'installa à la Nouvelle-Orléans plutôt que dans le village qui l'avait vu grandir. Il trouva un emploi à la Compagnie Maritime Merrymont. Au cours des trois ans qui suivirent, les résultats de cette compagnie connurent une augmentation sensible et LeGoullon s'y tailla une position de Directeur Adjoint. Deux années plus tard, LeGoullon prit la tête de la compagnie. Aujourd'hui, les Entreprises LeGoullon constituent la sixième compagnie maritime américaine et Jean LeGoullon en est le Président Directeur Général. Depuis ses bureaux qui occupent les quatre derniers étages du First Interstate Building, il peut surveiller l'extension croissante de son entreprise.

Même s'il a acheté un penthouse au sommet du nouveau Whitney Building, LeGoullon a restauré une des vieilles demeures de son village natal de Thibideaux Junction. Il passe beaucoup de temps dans ce cadre familier et compte ne se servir du penthouse que lorsque ce sera strictement nécessaire.

Aide de Jeu Nouvelle-Orléans n° 3

l'écart des événements pendant un long moment, à moins de bénéficier d'un alibi absolument incontournable. Si les investigateurs détiennent les articles volés de Tonga, Aziz n'a pas recours à la police car il espère les récupérer pour Labib.

Si Aziz ne peut vraiment plus supporter les personnages, il prend des mesures pour les faire tuer. Il arrange encore une fois un rendez-vous (toujours sur les docks, certainement) et y fait lui-même une apparition pour rendre le piège plus crédible. Les investigateurs sont alors la cible d'un feu nourri d'armes automatiques.

Si les PJ constituent une gêne insupportable mais qu'Aziz ne peut se contenter de les tuer (ils détiennent des informations d'importance, des artefacts de Tonga, etc.), il se protège en prenant un otage. Miss Kent constitue une cible parfaite. Elle est peut-être internée après l'horrible meurtre du Dr. Volk ou simplement en train de récupérer à son hôtel. Aziz l'emmène certainement à Thibideaux Junction où il la garde ligotée et bâillonnée.

Sur son ordre, Stroeker envoie un de ses hommes de main faire passer le message aux PJ. L'un d'eux remarque un homme plutôt costaud qui téléphone à proximité dans une cabine publique. L'homme tapote un paquet de cigarettes pour en faire dépasser deux et il en offre une au personnage : "C'est peut-être ce que vous cherchez ?". Les cigarettes sont des Kent. Que l'investigateur en prenne ou non, la brute ajoute, "si c'est le cas, je vous conseille de prendre cet appel parce qu'il y en aura bientôt plus sinon". L'homme s'éloigne en allumant sa propre cigarette et laisse le personnage avec l'autre cigarette et le combiné téléphonique.

Si le personnage se sert du téléphone, il tombe sur Aziz qui dicte ultimatum : "Soumettez-vous à mes exigences ou votre amie sera torturée et tuée".

WALTER, le gros bras aux Kent, 34 ans

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 11	POU 14
DEX 12	APP 10	ÉDU 8	SAN 40	PV 8

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Pistolet 35 %, 2D8+3.

Compétences : Faire Sortir les Cigarettes du Paquet 95 %.

Accessoires : Pistolet semi-auto Desert Eagle cal. 50, chargeurs supplémentaires (six coups). Ce pistolet est l'œuvre d'un fanatique des armes. Il est entièrement chromé, équipé d'une visée laser, d'un système anti-recul et d'une gâchette ultrasensible.

Walter s'habille de saison (un lourd manteau pour cacher son canon) et se montre parfaitement sûr de lui. Les investigateurs ne pourront pas le faire fléchir sans avoir recours à la torture physique.

Siège social des Entreprises LeGoullon

Le siège social des Entreprises LeGoullon occupe les quatre derniers étages du First Interstate Building, une tour qui se dresse près du fleuve dans le quartier d'affaire du centre de la Nouvelle-Orléans. La mosaïque du plancher de l'accueil des Entreprises LeGoullon dessine le logo de la compagnie avec des bleus soutenus rehaussés d'or. On y voit aussi une fontaine de taille moyenne (2,50 m de haut sur 2 m de diamètre), ornée d'une statue de Poséidon qui attaque de son trident un grand serpent de mer. Les deux combattants sont partiellement immergés dans les 30 cm d'eau du bassin. Une réussite en Archéologie ou en Histoire révèle qu'il s'agit probablement d'une antiquité grecque remontant aux environs de 400 av. J.C. Les murs sont couverts par des cartes indiquant la plupart des lignes commerciales de la compagnie ainsi que par plusieurs posters de ses plus grands bâtiments (*L'Étoile du Sud*, le *Duc du Mississippi*, un vapeur, et le *Pontchartrain*, pour n'en citer que quelques-uns).

L'accueil du 24e étage renvoie ceux qui désirent un rendez-vous ou des renseignements sur Mr. LeGoullon à ses bureaux du 27e étage. L'effervescence de cet endroit indique que les employés de la compagnie ne manquent pas de travail.

Les bureaux de LeGoullon

S'ils se présentent comme des visiteurs, les personnages vont pouvoir observer ce qui suit.

L'ascenseur grimpe rapidement jusqu'au 27e étage et sa porte s'ouvre sur une autre réception plus petite. Ce niveau abrite les bureaux des cadres dirigeants de la compagnie. Une bonne moitié de la surface est réservée aux bureaux de

LeGoullon et de sa secrétaire personnelle, Dianne Toillamer. La salle est décorée sur le thème nautique, faux hublots, bastingages de bois ou de cordes blanches et plancher de bois inspiré du pont d'un navire. Les portes et les équipements de bureau, en bois dur et sombre rehaussé de cuivre, créent une atmosphère calme et reposante. À gauche, deux vitrines exposent les nombreux trophées de yachting remporté par LeGoullon (qui participe aux compétitions de 1987 à 1990 et s'arrête brutalement à l'époque de son remplacement). Au-dessus des vitrines trône une maquette du yacht de course de LeGoullon, le *Sillage de Michelle*.

Les deux vitrines encadrent une grande porte à deux battants de cerisier noir à poignée de cuivre. Les bureaux de LeGoullon se trouvent derrière. De part et d'autre des vitrines, deux fenêtres teintées donnent sur l'antichambre du bureau de LeGoullon. Celle-ci contient le bureau de Miss Toillamer et une grande table de conférence ovale. Les fenêtres de cette antichambre donnent sur le fleuve et les docks. Au fond, une seule porte de cerisier noir donne accès au propre bureau de LeGoullon. Pour passer de la réception à l'antichambre, il faut que Miss Dulacy, la réceptionniste, ait commandé l'ouverture de la porte depuis son comptoir.

À droite de la réception se trouvent les bureaux de Simon Kite, directeur financier, et de sa secrétaire Mrs. Shepplestein. Mais Kite est actuellement en congé maladie par les bons soins de Labib. C'est dans son bureau que sont entreposés les documents comptables de la compagnie.

Le bureau de Kite jouxte celui du directeur de la sécurité. Ce poste est occupé depuis quelques mois par Aziz. Cette nomination a permis à Labib de se décharger de certaines de ses tâches les plus prenantes. Le Dr. Aziz n'a pas de secrétaire. Son bureau contient toutes les données sur les transports maritimes en cours.

SHARON DULACY, réceptionniste guillerette, 28 ans

FOR 7	CON 9	TAI 9	INT 11	POU 7
DEX 12	APP 15	ÉDU 16	SAN 35	PV 9



Bonus aux dommages : -1D4.

Compétences : Commérages 75 %, Optimisme 90 %, Prendre les Messages 80 %.

Accessoires : Un cartouche égyptien en or porté en pendentif et acheté par son ami à l'occasion d'un voyage en Égypte l'année dernière (Trouver Objet Caché pour le remarquer). Le cartouche porte les symboles phonétiques qui constituent son nom.

Sharon est bien ce qu'elle paraît, une jolie jeune femme qui travaille pour une grande compagnie maritime internationale. Elle ne sait rien de ce qui se passe dans les coulisses. Elle est de la région et a obtenu son diplôme de secrétariat à Tulane.

Quand les PJ s'approchent du comptoir de la réception, ils ne peuvent manquer de remarquer que Sharon fait partie de ces gens toujours gais qui ne peuvent s'empêcher d'être heureux. Elle arbore un tailleur de couleurs vives et elle garde l'ours en peluche, symbole de Tulane, sur son terminal informatique. Elle n'apprécie pas Stroeker et ses remarques cyniques, mais elle ne désespère d'en faire un jour un ami.

Si un personnage réussit à gagner sa confiance, elle lui révèle sans doute que "LeGoullon est parti en Arabie avec un prince du pétrole" et qu'il "étudie les aspects financiers du transport du pétrole". Elle mentionne peut-être qu'elle est inquiète pour sa santé, car il est évident que son travail le fatigue beaucoup (un œil mobile, teint pâle, etc.). Si quelqu'un mentionne la froideur de Miss Toillamer, elle explique, "Oh, vous devez l'excuser, elle est simplement un peu jalouse car Mr. LeGoullon ne l'emmène plus avec lui dans ses voyages d'affaires".

Sharon aime bavarder et, si un personnage sait faire glisser la conversation, elle ne se fait pas prier pour indiquer que le système informatique a été conçu spécialement pour répondre aux spécifications de Mr. LeGoullon.

EMMA SHEPPLESTEIN, secrétaire maternelle et déprimée, 42 ans

FOR 6	CON 11	TAI 14	INT 12	POU 9
DEX 6	APP 8	ÉDU 15	SAN 45	PV 13



Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Observer 70 %, S'Inquiéter 85 %.

Accessoires : Stylo bille en pendentif.

Emma est la secrétaire de Mr. Kite "qui souffre d'une terrible dépression depuis quelques mois". C'est une femme observatrice qui se doute bien du caractère douteux d'une bonne partie des affaires traitées ces dix dernières années. Mais c'est aussi une femme pleine de bon sens qui n'est pas prête à cracher dans la soupe. Depuis peu, les choses ont vraiment tourné "au pire" avec l'engagement du Dr. Aziz, la dépression de Mr. Kite et les dépenses inexpliquées prélevées sur le compte de la compagnie. Elle a pourtant décidé de garder le profil bas car elle doit prendre sa retraite dans deux mois. Si quelqu'un arrive à gagner sa confiance, elle révèle éventuellement qu'elle n'aime pas voir "LeGoullon passer tout son temps à trafiquer et fréquenter des Arabes" et suppose qu'il "s'intéresse peut-être au commerce des armes avec ces pays". Si on l'interroge sur Mr. Kite, et qu'elle est en confiance, elle raconte que la veille au soir du jour où Mr. Kite a appelé pour se dire malade, lui et sa femme avaient invité le Dr. Aziz à dîner.

DIANNE TOILLAMER, secrétaire personnelle de LeGoullon, 30 ans

FOR 7	CON 12	TAI 10	INT 15	POU 14
DEX 15	APP 17	ÉDU 18	SAN 70	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pistolet 35 %, 1D8.

Compétences : Comptabilité 75 %, Immunité à la Persuasion 75 %, Persuasion Glacée 90 %.

Accessoires : Automatique cal. 32 plaqué argent à crosse de nacre.

Dianne est une magnifique mulâtresse à la peau claire, aux cheveux auburn et aux yeux bleu clair. C'est le rêve de tous les P.D.G. Belle, intelligente et travailleuse, elle est l'assistante de direction idéale. C'est une femme légèrement athlétique et ses yeux bleus viennent renforcer la froideur de son attitude toujours très professionnelle. C'est elle qui gère les affaires courantes en l'absence de LeGoullon et d'Aziz. Au travail, elle porte des tailleurs à la mode et discrets mais parfaitement coupés.

Dianne est la fille d'un partenaire d'affaires mineur de LeGoullon. Elle a réussi à impressionner celui-ci par son attitude agressivement professionnelle. Il a compris tout le parti qu'il pourrait tirer de cette femme intelligente s'il arrivait à la contrôler. Il lui a donné un travail dans la compagnie qui lui permet de suivre la formation de l'Harvard Business School. Fascinée par le succès de LeGoullon, elle s'est attachée à ses pas. Depuis six ans, elle est sa secrétaire personnelle, et sa maîtresse à l'occasion.

Elle connaît la plupart de ses activités financières illégales. Elle a remarqué le net changement de personnalité de Jean, mais l'attribue à une sorte de crise de la quarantaine. Elle n'apprécie guère ses récentes fréquentations arabes mais les affaires sont les affaires et celles-ci sont sûrement nécessaires au prochain "grand bon en avant" de LeGoullon. Elle est un peu inquiète pour sa position dans les E.L. depuis la fin abrupte de leur liaison et elle a encore accru ses efforts professionnels, déjà impressionnants, pour donner satisfaction. Elle parle avec un discret accent traînant du Sud souligné par un léger cheveu sur la langue. Elle n'apprend rien à qui la questionne. Elle répond aux questions concernant LeGoullon ou ses activités par le classique, "Je suis désolée, Mr. LeGoullon est en voyage d'affaires. Quand il rentrera, je ne manquerai pas..." ou "Je suis désolée, je crois que c'est un sujet dont il vous faudra discuter avec Mr. LeGoullon".

OWEN GUMM, vigile fatigué, 47 ans

FOR 11	CON 14	TAI 15	INT 12	POU 13
DEX 11	APP 11	ÉDU 12	SAN 65	PV 15



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet 43 %, 1D10.

Compétences : Emploi des Écrans de Contrôle 45 %, Réparer un Four 54 %, Réparer une Machine à Laver 76 %, Réparer un Réfrigérateur 60 %.

Accessoires : Revolver cal. 38 Spécial.

Gumm travaille pour Tower Security, la compagnie qui assure la garde de nuit de l'immeuble. C'est un réparateur en électroménager qui s'astreint à un second travail pour gagner de quoi payer l'université à sa fille. Il est loyal jusqu'à la violence, mais passe environ 40 % de son temps à dormir dans les locaux de la sécurité au sous-sol, 25 % à patrouiller l'immeuble et 35 % en activités diverses (surveillance des écrans de contrôle, regarder la télé, passage aux toilettes).

FRENCHIE, HAL et MAX (Aziz les appelle Atep, Pesro et Seb, respectivement), chiens de garde rottweiler

FOR	8	6	9
CON	12	13	14
TAI	6	5	7
POU	6	7	10
DEX	14	13	17
PV	9	9	11
Déplacement	12	12	12
bd	-1D4	-1D6	-1D4

Armes : Morsure 45 %, 1D6.

Compétences : Flairer 80 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Ces trois chiens sont lâchés dans les locaux chaque soir par la société K9 Security Systems après une fouille en règle des quatre étages. On ne leur donne ni eau ni nourriture de toute la nuit, mais ils boivent souvent à la fontaine du 24ᵉ étage. Ces chiens sont terriblement bien entraînés et impressionnants. Si l'ascenseur se met en marche, ils font de leur mieux pour accueillir ses passagers quel que soit l'étage où il s'arrête. Ils se servent même des indicateurs lumineux de celui-ci pour déterminer à l'avance l'étage concerné. Ils arrivent normalement quelques instants après l'arrêt de l'ascenseur au 27ᵉ étage, ce qui laisse à l'intrus juste le temps de sortir, les portes se refermant alors derrière lui. Pour les étages inférieurs des Entreprises LeGoullon, ils battent systématiquement l'ascenseur à la course. Ils n'attaquent pas une personne qui reste dans l'ascenseur ; ils grognent et aboient de manière très menaçante en attendant qu'elle sorte. Soulignons que ces chiens n'attaquent ni Aziz ni Labib. Les deux hommes possèdent une sorte de contrôle sur ces chiens avec lesquels ils semblent véritablement communiquer. Gumm peut le signaler si les personnages l'interrogent à ce sujet. Les chiens obéissent aussi aux ordres en koushite de Labib ou d'Aziz. Gumm a de même remarqué que Labib ou Aziz arrivent systématiquement sur place dès que les chiens s'énervent contre quelque chose.

Dr. FUAD AZIZ, bras droit de Labib et méchant supérieur

FOR 22	CON 30	TAI 16	INT 15	POU 24
DEX 15	APP 12	ÉDU 20	SAN 0	PV 23*



Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Athémé 85 %, 1D8 + bd ; Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 75 %, 1D4 + bd ; Fusil 45 %, 2D6+3 ; Lance 85 %, 1D8+1 ; Mitraillette 45 %, 1D10+1.

Compétences : Camouflage 20 %, Conduire une Automobile 25 %, Discrétion 90 %, Divination 75 %, Écouter 75 %, Grimper 80 %, Herboristerie Antique 85 %, Nager 50 %, Premiers Soins Antiques 90 %, Trouver Objet Caché 85 %. Langues : Allemand 35 %, Anglais 75 %, Arabe 70 %, Koushite 95 %.

Sortilèges : Appeler Shaklatal (nouveau), Invoquer/Contrôler l'Enfant de Thoth, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lever un Haboob (nouveau), Mots de Sekhmenkenhep (nouveau), Sables de Séparation (nouveau).

Accessoires : Aziz porte une amulette, une tête de cobra en or qui le protège des serpents. Elle ne l'aidera pas contre les serpents du portail du monde inférieur mais elle protégera complètement un personnage de ces gardiens. Elle confère une protection totale contre les serpents ordinaires et leurs morsures. Aziz garde aussi avec lui une petite bourse en chevreau qui contient du sable saharien enchanté avec le sortilège Sables de Séparation (50 points de Magie).

Aziz est grand et impressionnant. Il irradie une énergie presque palpable qui en impose à tous. Ses traits sont ceux de l'Égypte antique, un mélange de caractéristiques nègres, arabes et amérindiennes. Il porte des costumes européens et des chemises blanches toujours fraîchement repassées.

Aziz est l'incarnation de chair d'un des ushabti enterrés avec Taharqa, une petite statuette qui portait des hiéroglyphes gravés sur la poitrine et les bras. En 1980, quand Labib ne supporte plus les imperfections de ses serviteurs mortels, il donne vie à Aziz. Les hiéroglyphes sont devenus des tatouages clairs et nets sur sa peau sombre. Labib l'appelle Hent ("serviteur" ou "esclave").

Pertes de Santé Mentale : Si les personnages tuent Aziz (ou croient l'avoir tué), ils gagnent 1D6 points. S'ils le revoient ensuite vivant, ils perdent 1D8+1 points. S'ils le tuent à nouveau, ils ne bénéficient plus d'aucun gain de SAN.

* Aziz est immunisé contre les balles et autres dommages classiques. Il subit à plein les dommages infligés par les armes magiques et il est, bien sûr, affecté par les explosions et forces capables de détruire sa forme physique. S'il n'est pas complètement inciné ou déchiqueté, il régénère complètement sur une période de huit heures de repos. Une autre méthode valable pour détruire Aziz est de le dépecer et de jeter du Sable de Séparation entre les différentes parties de son corps. Sa capacité de régénération est alors inopérante.

Fouille illégale des Entreprises LeGoullon

La présence d'une banque au premier étage de la tour ne facilite guère une entrée par effraction dans les locaux des Entreprises LeGoullon. Il est possible d'accéder aux ascenseurs pendant les heures de fermeture mais on est alors dans le champ des caméras de surveillance (repérées sur une réussite de Trouver Objet Caché) et Owen Gumm observe peut-être les moniteurs à ce moment-là. Il y a aussi des caméras dans les ascenseurs mais pas dans les bureaux. Les ascenseurs fonctionnent la nuit avec des clés spéciales.

L'escalier d'évacuation incendie constitue un autre accès. La porte anti-feu, percée d'un regard en double vitrage, est verrouillée par une alarme (un autocollant prévient "L'ouverture de cette porte déclenche l'alarme incendie"). Il faut réussir un jet d'Électronique pour désarmer le mécanisme. L'escalier comporte une porte semblable au niveau du 23e étage.

Gumm n'a pas la responsabilité des étages occupés par les Entreprises LeGoullon et ses écrans de contrôle ne les surveillent pas. Mais en cas de perturbations importantes — alarme incendie, coups de feu, etc. — il appelle, bien sûr, les services appropriés.

Aziz ne fait pas confiance aux humains pour assurer la sécurité des bureaux. Il a loué les services d'une agence de sécurité canine qui installe, chaque nuit, trois rottweilers dans les locaux. Un avertissement est affiché sur la porte anti-feu qui sépare le 23e étage du 24e : "Attention : Les Entreprises LeGoullon sont protégées par la K9 Security Systems, Inc. Ne pénétrez pas dans les étages 24, 25, 26, 27 de 7 h à 19 h". Cette porte anti-feu étant dûment fermée, les portes des quatre étages qui donnent sur l'escalier d'évacuation sont laissées ouvertes ce qui donne champ libre aux chiens.

Le Gardien n'a pas à rendre la fouille des locaux trop difficile mais elle doit rester réaliste : les personnages trop stupides ou bruyants qui attirent l'attention doivent en subir les conséquences.

Le bureau de Stroeker

Lenny Stroeker dispose aussi d'un bureau situé dans un coin retiré du 25e étage. Les personnages peuvent l'apprendre en consultant, derrière le comptoir de la réception principale, l'annuaire des bureaux qui rassemble le nom des employés, leur numéro de bureau et de téléphone. Le local de Stroeker est petit et passablement nu et le bureau ne porte qu'un terminal informatique (son mot de passe est [*vaudou*]). Voir le chapitre sur les fichiers informatiques (page 53) pour l'utilisation qu'on peut en faire. Le tiroir du haut du bureau est verrouillé. Il renferme une enveloppe envoyée par le *Fière Ariane* contenant des photos de l'entrée du Temple Supérieur et de son intérieur ainsi que des habitants d'Utulei. Les visages des sectateurs connus sont entourés au feutre. Il n'y a pas de photos d'Uluaki.

Comme tous les téléphones des Entreprises LeGoullon, celui de Stroeker est équipé d'un appel automatique des numéros les plus utilisés. Voici ceux qui sont en mémoire :

Entrepôt : 555-8201
Aziz : x2358
LeGoullon (Thib.) : 555-1610
LeGoullon (N.-O.) : 555-8789
LeGoullon (bureau) : x4460
Dianne (bureau) : x3232
Dianne (domicile) : 555-2576

Entrepôt désigne le complexe de hangars où se traite l'essentiel des affaires illégales de LeGoullon. La compagnie emploie Stroeker dans un rôle d'homme d'action, de mauvaises actions la plupart du temps. Quand Aziz veut s'en prendre aux personnages, il appelle ce dernier qui appelle à son tour l'entrepôt pour rameuter ses nervis.

Le bureau de Kite

Le bureau du directeur financier se divise en deux parties ; la première, en entrant, est occupée par Mrs. Shepplestein, la seconde, à l'arrière, par Mr. Kite. La décoration bois et cuivre suit le thème nautique général à tous l'étage. Le bureau d'Emma est propre et bien rangé ; on y trouve, en plus du petit matériel de bureau habituel, un terminal informatique et une imprimante.

Emma Shepplestein garde les impressions des rapports financiers hebdomadaires dans deux gros meubles classeurs situés derrière son bureau. Depuis peu, elle a pris l'habitude de les fermer à clés avant de rentrer chez elle le soir. Ils contiennent cinq années de rapports et un personnage devra les étudier pendant un bon moment avant d'être autorisé à faire un jet de Comptabilité. En cas de réussite, il remarque que les dépenses de voyage ne sont plus depuis deux ans traitées ici, mais directement administrées par Miss Toillamer.

On trouve ici trace de billets d'avion au nom de L. Stroeker pour le Japon et Tonga (Nlle-Orléans — Tokyo le 1er janvier, Tokyo — Tonga le 19 janvier et Tonga — Nlle-Orléans le 4 février). Sont aussi consignés les dépenses de réaménagement du *Fière Ariane*, les commandes d'équipement sous-marins (pour un total de 13 600 000 $) à la société Hashimoto, ainsi que l'achat d'un sas haute pression et des éléments nécessaires à sa construction auprès d'une compagnie chinoise. Chacun de ces trois éléments est repéré sur une réussite de Trouver Objet Caché.

On trouve bien sûr dans ces dossiers les tarifs de transport et de ventes des marchandises embarquées à bord des navires des Entreprises LeGoullon, ainsi qu'une multitude d'informations sur les dépenses associées au transport maritime : salaires des employés, investissements, taxes, frais de quai, etc. Ces informations peuvent aussi être obtenues par l'intermédiaire du terminal de Mrs. Shepplestein (ou de n'importe quel terminal en utilisant son mot de passe, [*knish*]).

Une porte marquée "MR. SIMON KITE, D.F. " en lettres d'or s'ouvre sur le bureau de Mr. Kite. Aziz a fait annuler son mot de passe informatique. Ses affaires personnelles ont été retirées le matin du 7 février par une Mrs. Kite digne malgré ses pleurs.

Le bureau d'Aziz

Ce bureau dispose d'une pièce réservée à la secrétaire. Aziz a renvoyé la personne qui y travaillait et seule la partie arrière est donc maintenant occupée. Les murs sont décorés avec une collection de couteaux rares venus des quatre coins du monde. Ces lames sont toutes d'authentiques antiquités et certaines sont en métaux précieux ; des jets d'Archéologie ou d'Histoire réussis permettent de s'en rendre compte. Sur une réussite d'Anthropologie ou d'Occultisme le personnage note le point commun qui unit la collection : ce sont toutes des lames sacrificielles utilisées pour les divers cérémonies et rituels des cultures du monde entier. Elles peuvent être petites ou grandes, droites ou diversement courbées. Une bibliothèque adossée à un mur contient des livres sur les cultures, histoires et religions du monde.

Une petite étagère perdue au milieu des couteaux porte une statuette funéraire en albâtre de 35 cm, un ushabti. La sculpture représente une femme enveloppée de bandages à l'exception

STGPH

Il n'est pas nécessaire de rendre une visite à la société Submersibles et Technologies des Grandes Profondeurs Hashimoto (STGPH) pour apprendre ce que sait cette compagnie des activités de LeGoullon à Tonga. Le plus simple est d'en appeler le siège social à Kagoshima.

Le décalage horaire entre Los Angeles et Kagoshima est de 17 heures. Quand il est midi à L.A., il est cinq heures du matin au Japon le lendemain. Les investigateurs devront contacter Mr. Tominaga de STGPH entre 8 et 18 h 00, heure du Japon. En dehors de ces heures, et le dimanche, le téléphone débite un message enregistré en anglais.

Mr. Tominaga n'est pas prêt à discuter avec un étranger des commandes qu'il a pu recevoir, mais quelqu'un se réclamant des Entreprises LeGoullon, ou utilisant une excuse du même type, peut lui faire dire ce qu'il sait. Tominaga travaille toujours avec Lenny Stroeker et demandera pourquoi il ne traite pas avec son interlocuteur habituel.

Tominaga sait ce qui suit :

- Neuf scaphandres rigides Oyabun ont été commandés en tout (pour les informations techniques sur ces scaphandres, consultez le chapitre "Final").
- Mr. L. Stroeker en a commandé cinq le 16 octobre 1990.
- Mr. J. LeGoullon en a commandé quatre autres le 13 janvier 1991 avec livraison au plus tard le 16 mars 1991.
- La commande de Mr. LeGoullon comprenait aussi une chambre de décompression pour quatre personnes.
- La facture totale s'élevait à 13 630 000 $.
- Les deux commandes ont été livrées au *Fière Ariane*, quai 27C, Port de Tongatapu, Tongatapu, Tonga.

Tominaga ne sait rien des cultes et des cultistes. Il ne sait rien non plus de Labib et de son *Allah Hu-Akhbar*. Il pense que les scaphandres sont destinés à une opération de renflouement. Les achats sont suivis personnellement par Mr. Stroeker, un homme pour lequel il a beaucoup de considération.



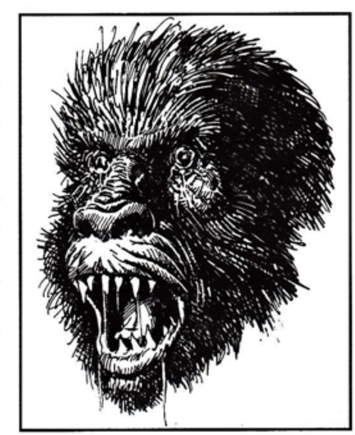
de la tête et des bras. Le torse est couvert de hiéroglyphes : "Moi, Setnakht la Fidèle, te servais de mon vivant. Mais quand tu en exprimeras le désir mon Seigneur je reviendrai te servir, Oh Taharqa, Conquérant des Dix Mille Ennemis".

La pièce porte un numéro tracé à la peinture à l'arrière des jambes : MNS 68-103-351. C'est son numéro d'enregistrement au Musée National Soudanais auprès duquel elle a été "empruntée", il y a quelques années.

Des recherches poussées à son sujet permettent d'apprendre qu'elle a été découverte par l'expédition Kalkhe. Il faut pour cela trouver la signification de MNS, Musée National Soudanais. Si l'on contacte cette institution, on découvre que le 68 se rapporte à l'année et que 103 est un numéro d'expédition, celle du défunt Dr. Kalkhe ; le dernier numéro est celui de la pièce elle-même.

Cette statuette est le seul bien matériel qui importe à Aziz sur cette terre. Labib a promis de la lui donner pour épouse. Si quelqu'un prend la statuette, Aziz peut l'appeler et elle lui répond si elle est à distance d'écoute. Son cri de réponse est un hurlement féminin assourdi mais perçant. Aziz peut l'entendre, même à travers les murs, à une trentaine de mètres. Pour les autres, le volume est à peu près celui d'un chat qui miaule à pleins poumons.

Si les personnages lui volent Setnakht, Aziz envoie un Enfant de Thoth la récupérer. Cet avatar adopte la forme d'un ibis pour voler jusqu'à l'hôtel des investigateurs ou tout autre endroit où ils se trouvent. Là, il atterrit sur un balcon ou un autre perchoir et change son apparence pour celle d'un babouin. Sous l'une et l'autre forme, la vue de cet avatar coûte 1/1D6 points de SAN car il semble tout droit sorti de la tombe. Les côtes sont visibles sous les plumes tachées et ébouriffées ou sur les poils collés sur une peau de moisissures vertes et brunes. Les yeux luisent d'un éclat vert et la gorge pantelante exhale une puanteur affreuse.



Tout en cherchant l'ushabti du regard, l'avatar émet un grognement guttural. La statuette répond en hurlant son "miaulement". Il attaque alors le porteur de l'ushabti sans considération pour sa "vie" jusqu'à ce qu'il puisse récupérer Setnakht. Dès que c'est fait, le babouin court durant deux rounds pendant lesquels il lui pousse des ailes d'ibis avant de prendre les airs.

TARU-THOTH, Enfant de Thoth

FOR 16	CON 25	TAI 10	INT 5
DEX 17	POU 16	PV 18	Déplacement 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 70 %, dommages spéciaux ; Morsure 100 %, 1D8+2 (doit d'abord réussir une prise de Lutte, peut ensuite mordre tous les rounds suivants).

Armure : L'une et l'autre formes ne subissent que 1 point de dommages par balles et 1 point par dé de dommages d'un fusil de chasse. Elles ont 4 points d'armure contre les autres armes.

Perte de Santé Mentale : Voir un Enfant de Thoth coûte 1/1D6 points.

Aziz ne fait appel à des moyens magiques comme l'Enfant de Thoth que s'il est poussé à bout. Si l'Enfant échoue ou si Setnakht est détruite, Aziz invoque alors une Horreur Chasseresse et l'envoie détruire les personnages de la manière la plus horrible qui soit. Mais c'est son dernier recours ; il préfère si possible utiliser les méthodes classiques (gros bras, otages, coups montés, etc.).

Le mot de passe d'Aziz ([*Setnakht*]) donne accès à tous les renseignements sur les transports en cours, chargement, destinations, qu'ils soient légaux ou pas. Aucun code n'est utilisé et les entrées ne sont pas bien difficiles à comprendre : "2 000 missiles Stinger envoyés en Irak sous couverture de l'aide alimentaire", par exemple. Ce sont les employés des étages inférieurs qui alimentent ces bases de données mais aucun d'entre eux n'a accès à la totalité des informations. Un investigateur doué peut y découvrir (jet d'Informatique à -20 %) que le DC3

stationné à l'aéroport de la Nouvelle-Orléans doit s'envoler pour le Soudan le 10 février. Enfin, il est possible d'obtenir les fichiers établis sur le personnel par la sécurité, comprenant une liste codée des sectateurs de Turua qui travaillent pour les Entreprises LeGoullon. Le fait que ces hommes sont surveillés par Aziz et ses sbires est dûment consigné dans les dossiers.

Le secrétariat de LeGoullon (bureau de Dianne)

C'est un énorme bureau avec une vue à couper le souffle. Les murs encadrant la porte d'entrée arborent deux portraits des parents de LeGoullon. Les plaquettes indiquent "Antoine Thibideaux-LeGoullon 1922-1961" et "Michelle Soubert Thibideaux-LeGoullon 1923-1946". De l'autre côté de la pièce, une grande carte ancienne du monde couvre le mur de droite à côté de la porte donnant sur le propre bureau de LeGoullon. Le bureau de Miss Toillamer est installé devant cette carte. Il fait face à la longue table ovale utilisée pour les réunions de la direction.

Le bureau de Miss Toillamer est généralement couvert de messages urgents et de rapports concernant les affaires importantes. Sous ce tas de papier, à côté du terminal informatique, un grand calendrier est surchargé de notes détaillant rendez-vous et actions à entreprendre. Un examen du calendrier (et une réussite de Trouver Objet Caché) permet de remarquer au 1er février "Jean rentre par vol UA 212 21 h 30", au 5 février "Jean repart TWA 374 19 h 55" et le lendemain "Jean sur yacht L 1-34-314-664-910". Il n'y a pas de retour prévu de LeGoullon à la Nouvelle-Orléans avant le 4 avril, vol 212 United Airlines 21 h 30. Le 14 mars porte la mention "départ d'Aziz" ; aucune date de retour n'est inscrite.

Si les investigateurs cherchent à quoi correspondent les numéros de vol, le UA 212 décolle de Hawaii et le TWA 374 atterrit à Paris. S'ils arrivent à trouver les réservations associées à ces vols, ils découvrent que le trajet du 1er février correspond, en fait, à un départ de Tonga avec arrêt à Honolulu et celui du 5 février à une arrivée (le 6 février) à Athènes. Ces réservations ont bien été établies au nom de LeGoullon.

Le mot de passe informatique de Dianne ([*milady*]) donne accès aux informations suivantes :

- Actifs LeGoullon :
  34 % des actions des Entreprises LeGoullon avec un contrôle de 86 %
  Biens personnels supérieurs à 18 000 000 $
  Liquidités supérieures à 2 000 000 $
  Valeur des actions 245 000 000 $

Le bureau de LeGoullon

Pendant la nuit, ce bureau est fermé par deux verrous. Le jour, la porte ne s'ouvre que si Miss Toillamer actionne sa commande électrique. La pièce est richement décorée avec un plancher de bois dur sombre sous un gigantesque tapis d'Orient. À bonne distance de la porte est installé un très grand bureau de bois sombre qui tourne le dos à la baie vitrée. Un fauteuil de cuir noir aux proportions encore plus exceptionnelles se trouve derrière et deux plus petits devant. Ici aussi, les murs extérieurs sont entièrement vitrés. Quand on entre, le mur de droite est couvert d'étagères où sont exposés ouvrages et antiquités en rapport avec l'occultisme. À l'autre bout de la pièce, dans le coin formé par les deux baies vitrées, un piédestal de marbre haut d'un mètre vingt porte une grande vasque d'eau. Le mur de la porte d'entrée arbore une grande marine à l'huile. Cette peinture cherche à rendre l'extrême vulnérabilité du vaisseau et l'immense profondeur et étendue de l'océan qui l'emporte. Le vaisseau n'occupe qu'une petite partie de la toile et le peintre semble s'être plus attaché à décrire les violents soubresauts de l'océan que le bateau. Perte de 0/1D2 points de SAN.

Les étagères contiennent nombre d'ouvrages rares et célèbres de la littérature occulte. Plusieurs des volumes n'existent plus qu'en quelques rares exemplaires. En voici quelques exemples :

- Teneqlialogew *ou La Doctrine des Nativités*, John Gadbury, 1661. Contenant tout l'art des directions et révolutions annuelles, par lequel tout homme peut découvrir les plus remarquables et occultes accidents de sa vie. Tableaux de calculs planétaires et doctrine des questions horaries.

- *Livre de Philosophie Occulte*, Robert Turner, 1655. Quatrième livre de géomancie et philosophie occulte de Heinrich Cornelius Agrippa. Les éléments magiques de Pierre d'Abano ; géomancie astronomique ; nature des esprits ; Arbatel de magies.

- *Heptameron ou Éléments Magiques de Pierre d'Abano*, Petrus de Abano, 1315.

- *Theoria Philosophiae Hermeticæ*, Heinrich Nolle, 1612. Septem tractatibvs, qvorvm primvs est I. Vervs Hermes, II. Porta hermeticæ sapientiæ, III. Silentivm hermeticvm, IV. Axiomata hermetica, V. De generatione rervm natvralivm, VI. De regeneratione rervm natvralivm, & VII. De renovatione/explicata ab Henrico Nollio.

- *Theomagia ou Le Temple de Sagesse*, John Heydon, 1639. En trois parties, spirituel, céleste et élémentaire : contenant les pouvoirs occultes des anges de l'astromancie dans la sculpture télesmatique des Perses et des Ægyptiens : les mystérieuses vertus des caractères des étoiles... la connaissance de la physika Rose Croix et les secrets miraculeux de la nature.

- *Le Divin Pymandre d'Hermes Mercurius Trismegistus*, Hermès Trismégiste, 1650. En XVII livres. Traduit de l'arabe en grec, puis en latin, en hollandais et maintenant en anglais à partir de l'original, par ce divin érudit, le Docteur Everard.

- *Physika Occulte ou Les Principes de la Nature Anotomisés par une Opération Philosophique...*, W.W. (William Williams), 1660. En trois livres : le premier traite des bêtes, arbres, herbes... le second livre contient de très excellentes et rares médecines pour toutes maladies... le troisième et dernier livre est une brochure qui montre comment soigner toutes maladies avec dix médicaments... à laquelle s'ajoute un très nécessaire petit ouvrage qui montre comment juger d'une maladie par les tribulations de la lune... : qui vous enseigne aussi à ériger une figure du firmament pour une heure donnée, par W.W., philosophus, étudiant en sciences cælestes.

Une réussite de Trouver Objet Caché permet de découvrir un coffre-fort à combinaison dissimulé derrière une lithographie du *Reine du Bayou*, un vieux bateau à aubes du Mississippi. Seul LeGoullon connaissait la combinaison et Labib n'a pas pris la peine de faire ouvrir le coffre. Il contient une liste manuscrite des marchandises transportées par les cargos des Entreprises LeGoullon. Elle détaille les dates, prix, origines, destinations, quantités et natures réelles des marchandises ainsi que les intitulés sous lesquels elles ont été enregistrées dans les fichiers de la compagnie. Deux exemples :

- 100 kg, 200 000 $, 12/7/89 Calcutta, 16/8/89 Miami, Opium brut — Épices

- 400 unités, 750 000 $, 28/6/86 Singapour, 20/7/86 Panama, Lance-roquettes — Pièces de rechange pour équipement agricole

Si ces renseignements devaient arriver entre les mains des autorités concernées, Aziz pourrait connaître des heures difficiles, au moins pour un temps.

La réussite d'un second Trouver Objet Caché permet de repérer sur les étagères un ouvrage en un seul volume relié, *Cultes de Notre Temps*. C'est le seul exemplaire de littérature du Mythe de la collection. Il a été écrit en anglais par E. H. (Edward Hubert) Pendergast de Londres à la fin du 19e siècle. Il s'intéresse à

toutes sortes de superstitions et aux croyances de différents peuples primitifs et s'attache à montrer les effets que ces croyances et superstitions peuvent avoir sur la société occidentale. Perdu quelque part dans le texte, le sortilège Parler avec les Morts se trouve décrit dans la version utilisée par un chaman Cree. Les croyances des indiens Choctaw sont aussi abordées, en particulier celle en une divinité créatrice appelée Turua. La lecture et l'étude de ce livre permet de gagner jusqu'à 4 % en Mythe de Cthulhu (et de perdre 1D2/1D4 points de SAN). Il contient aussi un sort unique, Parler avec les Morts (multiplicateur de sort x1). Le seul autre exemplaire connu de ce livre se trouve au Musée de Dublin en Irlande.

Le bureau n'est pas verrouillé et un des grands tiroirs du bas contient tout un service à offrandes, plateau et coupes en terre. Ces objets portent tous des numéros de série, similaires à ceux de l'ushabti d'Aziz, et ont aussi été découverts par l'expédition Kalkhe.

Le piédestal surmonté d'une vasque était utilisé par LeGoullon comme instrument de divination. Il s'en servait au cours d'un rituel qui lui permettait de voir les événements du lendemain moyennant certains sacrifices de pouvoir. Il pouvait alors anticiper les actions de ses partenaires et adversaires d'affaires, un talent qui lui a rapporté gros.

Il n'y a pas de terminal dans ce bureau même si le mot de passe de LeGoullon ([*Soubert*]) est encore valide. Ce mot de passe correspond aux mêmes droits d'accès que celui d'Aziz.

Le système informatique

Un bon nombre de renseignements peuvent être obtenus à partir des fichiers informatiques des Entreprises LeGoullon quand on dispose des compétences et codes d'accès appropriés. Mais à moins de réussir à faire parler un des employés de la compagnie, il est presque impossible de briser les défenses du système. Les mots de passe sont strictement personnels et ne donnent accès qu'aux données et fichiers nécessaires à un poste particulier dans l'entreprise. Un algorithme de protection ferme le système dès que cent tentatives d'accès ont échoué sur une période de deux heures. Comme tous les programmes de découverte de mot de passe fonctionnent par tentative d'accès multiples, s'introduire par effraction dans le système ne peut se faire qu'au rythme de cent tentatives toutes les deux heures, ce qui peut prendre un temps presque infini. Une fois fermé, le système ne peut être relancé que depuis les terminaux de Miss Toillamer, avec son mot de passe, ou de Mr. LeGoullon, avec le sien, à moins de recourir aux services du concepteur du système.

Ce dernier recours est en fait le seul espoir des PJ qui veulent pénétrer dans le système. LeGoullon a fait modifier son système informatique par Brian Grossman il y a trois ans de cela. Grossman a installé une "porte secrète", un mot de passe ([*rahrahsisboombah*]) qui lui permet d'accéder librement au système pour y réaliser la maintenance nécessaire ; il dispose bien sûr du droit d'accès le plus étendu.

Il n'est pas facile d'apprendre l'identité du concepteur. Même l'irrépressible bavardage de Miss Dulacy ne donne pas son nom, mais indique simplement, le cas échéant, que le système a été spécialement modifié. Pour les PJ, un des moyens possibles consiste à accéder à un terminal déjà connecté. Le nom de Brian Grossman et celui de sa société, *New Orleans Programming, Inc.*, est alors obtenu sur une simple réussite d'Informatique.

LeGoullon (Labib), Miss Toillamer et Grossman sont les trois seules personnes qui savent comment relancer le système une fois qu'il s'est arrêté pour raison de sécurité.

BRIAN GROSSMAN, informaticien programmeur, 23 ans

FOR 11	CON 10	TAI 10	INT 13	POU 10
DEX 14	APP 12	ÉDU 17	SAN 50	PV 10

Déplacement : 8.

Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Escrime 65 %, Informatique 80 %, Programmation 75 %.

Accessoires : Bloc-notes et stylo pour ses idées.



Grossman n'a rien du classique accro du clavier. Pour commencer, il a créé sa propre société, New Orleans Programming, Inc., même s'il en est le seul employé et que ses revenus sont encore modestes. Il porte habituellement un pantalon de ville, une chemise à rayures et des mocassins. Il n'a sûrement pas encore atteint son plein potentiel mais c'est un jeune homme vif, intelligent et capable. Il est prêt à s'engager dans presque n'importe quelle aventure, pourvu qu'il n'en soit pas dégoûté par une surabondance de personnages autoritaires ou incapables d'humour. Il veut prendre du bon temps, se faire des amis, faire admirer peut-être un beau morceau de programmation et trouver de quoi vivre jusqu'au prochain travail vraiment excitant. Il aide peut-être les investigateurs si ceux-ci savent le traiter comme un adulte et un expert dans sa partie.

L'adresse de LeGoullon à la Nouvelle-Orléans

Si les personnages enquêtent à propos de l'appartement au sommet du Whitney Building, ils apprennent que LeGoullon a vendu son penthouse il y a un an et demi. Le mobilier a été ramené à Thibideaux Junction.

Lenny Stroeker

Si les personnages surveillent la tour First Interstate aux heures de fermeture, ils peuvent voir les employés quitter leur travail entre 16 h 30 et 18 h 30, Lenny Stroeker y compris. Une filature de ce dernier les guide vers deux lieux intéressants : son domicile et l'entrepôt de Sherbet Lake Road où il traite l'essentiel des affaires en rapport avec ses véritables responsabilités.

Stroeker dispose d'un appartement à l'année au Windsor Court Hotel où il habite quand il est en ville. La note est payée par les Entreprises LeGoullon. L'hôtel se trouve à deux rues du Westin, l'Hilton se situant encore deux rues plus loin.

Une affichette "Ne Pas Déranger" pend à la poignée de la porte. Quand Stroeker veut qu'on lui fasse le ménage et son lit, il retourne l'affichette. Il a bien insisté pour que personne n'entre dans sa chambre en toute autre circonstance. Des investigateurs astucieux pourraient retourner le carton et attendre que la femme de ménage ouvre la porte.

La chambre est très confortable et visiblement habitée depuis longtemps par le même client. Les tiroirs et penderies sont remplis des vêtements de Stroeker. Dans le réfrigérateur, il y a plusieurs canettes de bières et diverses nourritures à emporter. Le tiroir supérieur gauche contient un coffret verrouillé renfermant un pistolet Uzi (mitraillette 9 mm) avec six chargeurs, un automatique cal. 45 Glock avec trois chargeurs et un Browning 9 mm (le petit préféré de Stroeker) avec quatre chargeurs et un silencieux. Quelqu'un qui fouille la chambre rapidement doit réussir un Trouver Objet Caché pour repérer le coffret dissimulé sous quelques habits.

La penderie renferme un veston sport de tweed que Stroeker a négligé de faire nettoyer depuis un certain temps. Une des poches contient un demi-paquet de chewing-gum Wrigley's

Spearmint et un faux permis de conduire de l'État de Louisiane. Le permis porte la photographie de Stroeker et le nom de John Walking.

Parmi les quelques objets qui traînent sur la table de nuit, une photographie représente Stroeker en train de serrer la main d'un homme de couleur d'allure distinguée. Rien n'indique son identité mais le cliché semble avoir été pris pendant une cérémonie officielle ou une quelconque grande occasion. Les personnages peuvent montrer cette photographie à n'importe qui en ville, tous reconnaîtront certainement Rudolphe Washington, le maire de la Nouvelle-Orléans.

L'entrepôt

Sherbet Lake Road se situe nettement à l'extérieur de la ville et on y voit plusieurs entrepôts avec quais de chargement et bureaux qui affichent la raison sociale des Entreprises LeGoullon. LeGoullon ajoutait à ses profits déjà considérables les bénéfices de diverses activités commerciales illégales. Une des plus rentables se trouvait être la contrebande d'armes dirigées à partir d'un de ces entrepôts. Labib a conservé cette branche de l'entreprise.

Les conteneurs d'armes destinés à l'exportation légale sont apportés ici. Les sceaux gouvernementaux sont brisés et les armes retirées et remplacées par du matériel agricole. Dans le même temps, les conteneurs destinés aux pays interdits de ventes d'armes sont vidés et rechargés avec l'armement. De nouveaux sceaux gouvernementaux sont fabriqués et apposés et les conteneurs (12 mètres) sont remorqués jusqu'aux docks pour y être chargés sur les cargos des Entreprises LeGoullon. Les conteneurs sont expédiés à des filiales étrangères des E.L., les erreurs de manifeste ne sont donc jamais signalées.

L'entrepôt abrite tout le matériel de faussaire nécessaire pour les sceaux, les manifestes et autres documents. Il y a toujours au moins six "agents de sécurité" auxquels s'ajoutent généralement deux douzaines de dockers. L'entrepôt est surveillé par plusieurs caméras et sa cour vivement éclairée par des projecteurs. Les dockers et les gros bras de la sécurité sont les seuls à savoir ce qui se passe à l'intérieur. Les chauffeurs se contentent de conduire leurs camions à l'entrepôt et d'en repartir. Mais plusieurs d'entre eux ont des soupçons qu'ils signalent éventuellement si on les interroge.

Si les PJ arrivent à réunir des renseignements, documents et photographies qui démontrent la véritable nature de l'activité de l'entrepôt, ils vont pouvoir rendre la vie très difficile aux dirigeants des E.L. (Lenny Stroeker et Aziz pour les nommer). Le Bureau des Alcools, Tabacs & Armes à Feu (ATF) et le FBI se montreront très intéressés. Il y aura une descente dans l'entrepôt et, au vu des articles mis à jour par la perquisition, tous les cargos des E.L. seront soumis à perquisition. Si ces événements se produisent suffisamment tôt, le DC-3 ne peut pas partir pour le Soudan et Labib ne peut pas sacrifier son contenu comme prévu. Cela ne constitue pas une catastrophe absolue mais il en sera vraiment très, très agacé. Les PJ doivent alors s'attendre à un retour de bâton digne du personnage.

Les "agents de sécurité"

	1	2	3	4	5	6
FOR	13	17	14	9	15	13
CON	11	13	16	12	13	15
TAI	13	16	14	10	10	12
DEX	10	6	13	16	11	13
POU	15	10	14	11	13	14
PV	12	15	15	11	12	14
bd	+1D4	+1D6	+1D4	-	+1D4	+1D4

Armes : Couteau 40 %, 1D4+2 + bd ; Fusil 35 %, 2D6+3 ; Lance-Roquettes (RPG) 10 %, 5D6/4 mètres ; Mitraillette 35 %, 1D10 ; Pistolet 45 %, 1D10 ou 1D10+2.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 45 %, Lancer 30 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Accessoires : Ces hommes ont tous un pistolet automatique 9 mm ou cal. 45. Certains portent un couteau ou une mitraillette et ils gardent des fusils d'assaut dans un endroit facilement accessible. L'entrepôt contient pas mal d'armes plus conséquentes, grenades, RPG, mitrailleuse lourde, etc., mais il faut un peu de temps pour les extraire de leurs caisses.

Ces nervis sont directement sous les ordres de Stroeker et c'est à lui que vont leur loyauté plutôt qu'à LeGoullon ou Aziz. Stroeker peut réunir une douzaine de ces dangereuses brutes en armes sur un simple coup de fil.

Le maire

Rudolphe Washington est un homme apprécié par la plupart de ses concitoyens. Il est l'archétype du pauvre qui a réussi par son travail et divers coups de chance. On peut apprendre ce qui suit en faisant quelques recherches dans une bibliothèque ou dans des archives de journaux.

Né à Pondjoux, un tout petit et très pauvre village qui survit sur ce qui reste d'une plantation d'avant la Guerre de Sécession, il parvient à suivre les cours de l'Université grâce à une bourse de l'équipe de football américain. Il passe un diplôme généraliste avec des notes exceptionnelles qui lui ouvre toutes grandes les portes de l'école de droit. Il se débrouille pour financer ses études avec diverses bourses, subventions et prêts. Quand il obtient son diplôme, il est major de sa promotion en droit criminel et tout va bien pour lui depuis. Dès sa sortie de l'école de droit, il entre au bureau du procureur comme assistant. Après plusieurs années de succès comme accusateur public, il prend la tête d'une équipe spéciale qui combat le crime organisé à la Nouvelle-Orléans. Sa personnalité flamboyante et l'importance des dossiers qui lui sont confiés lui apportent notoriété et respect. Il finit par se présenter aux élections municipales avec un programme de lutte contre le crime et sa victoire ne surprend personne. M. le maire consacre une bonne partie de sa vie privée au village de Pondjoux où vit sa famille et ses amis qui l'ont toujours soutenu dans ses ambitions.

Si les personnages passent en revue de vieux journaux, ils tombent (jet de Chance à la moitié) sur une vieille photo qui remonte au temps où il n'était qu'un jeune procureur. Elle montre Washington et Stroeker quittant un vieux bar délabré, le "Joseph's". Ce bar se situe dans un des quartiers les plus malsains de la ville.

En dépit de sa popularité, Rudolphe Washington possède une face cachée. Son village a toujours pratiqué le vaudou et le maire de la Nouvelle-Orléans en est un prêtre qui a célébré des sacrifices humains. Une bonne part de son succès ne doit rien à la chance mais à la magie vaudou. Washington connaît maintenant Stroeker depuis de longues années et ce dernier participe assez souvent aux cérémonies vaudou.

Le Joseph's

Le bar est noyé sous les fumées de cigarettes, les effluves de bière et le blues (la musique mais aussi l'atmosphère générale). C'est un bar d'habitués et chacun paraît connaître les autres. Rien ne semble aller vite, ni faire beaucoup de bruit (sauf quand il y a de la musique). Certains des clients s'adonnent au vaudou et les autres le savent. Tous sont superstitieux. Aucun des habitués n'ira raconter à un étranger quoi que ce soit qui puisse lui valoir la colère d'un prêtre vaudou.

Poser des questions sur le maire attise les soupçons et ne suscite que dénégations et silences. Mais Washington fréquente toujours l'endroit et si les personnages sont prêts à y passer

quatre ou cinq soirées consécutives, ils vont probablement l'y surprendre. S'ils laissent voir qu'ils surveillent les lieux, on prévient Washington qui fait une apparition dès la soirée suivante pour attirer les personnages dans un piège. Des hommes en nombre les encerclent (trois ou quatre par PJ) et les menacent. Washington coupe une boucle de cheveux à chaque investigateur pendant que ses amis les immobilisent. Il prétend qu'il s'agit d'un simple avertissement mais il compte en fait se servir des cheveux pour lancer plus tard une malédiction si les PJ lui causent des problèmes.

Les personnages qui surveillent les lieux avec suffisamment de discrétion sont récompensés un soir par l'arrivée de Washington accompagné de Stroeker. Tous deux passent environ trois heures dans le bar qui connaît ensuite un exode général : les gens s'en vont, seuls ou par petits groupes, en moins d'un quart d'heure (vingt en tout, ce qui en laisse autant dans le bar). Ce sont des sectateurs en route pour une cérémonie vaudou ; Washington et Stroeker les accompagnent. Ils quittent la Nouvelle-Orléans par le nord et gagnent rapidement la succession de petites routes qui serpentent jusqu'à Pondjoux. Voir la section Pondjoux (ci-dessous) si l'aventure prend cette direction.

M. Le Maire RUDOLPHE WASHINGTON, politicien vaudou, 33 ans

FOR 14	CON 13	TAI 13	INT 17	POU 18 (21)
DEX 13	APP 15	ÉDU 20	SAN 0	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Machette 65 %, 1D8+1 + bd ; Pistolet 30 %, 1D10.

Compétences : Camouflage 20 %, Conduire une Automobile 65 %, Discours 75 %, Discrétion 30 %, Droit 75 %, Écouter 45 %, Occultisme (Vaudou) 80 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 70 %, Cajun 85 %.

Sortilèges : Nombreux rituels qui rendent les gens amoureux, soignent les maladies ou provoquent maladies, mort, douleur et souffrance. Créer un Zombie.

Accessoires : Washington garde généralement un téléphone cellulaire dans sa poche et une mallette pleine des documents de sa fonction (carnet de rendez-vous, emploi du temps, carnet d'adresses, propositions diverses, etc.) et dénués d'intérêt.

Il porte en permanence un collier d'herbes tressées autour du cou, un talisman contre les attaques surnaturelles, comme les sortilèges. Il doit le retresser assez souvent (tous les deux ou trois mois) mais tant qu'il utilise une partie de l'herbe du collier précédent, le nouveau fonctionne à plein. Il lui donne un bonus défensif de 3 POU en cas de lutte POU contre POU. Il ne peut pas être utilisé pour tresser plusieurs nouveaux colliers.

Quand il pense que la situation peut devenir dangereuse, il emporte un pistolet 9 mm et, si possible, sa machette (son arme de prédilection). Il se sert de cette machette pour ses rites vaudou ; elle est aiguisée comme un rasoir et tout à fait capable de couper autre chose que des cheveux.

Washington est un homme de couleur bien bâti, à la peau extrêmement noire. Il porte des costumes élégants et fait généralement montre d'une éducation parfaite.

Il ne trouve pourtant pas indigne de lui d'aller réveiller quelques zombies dans un cimetière pour les lancer contre les PJ.

Malédictions vaudou

Si Washington juge que les personnages continuent de se mêler de ce qui ne les regarde pas, il envoie une maladie frapper l'un, ou plusieurs, d'entre eux. Chaque malédiction représentant des heures d'enchantement, il est peu probable qu'il en distribue plusieurs là où une peut suffire. La victime a droit à un jet de POU contre POU pour se défendre, mais si une mèche de ses cheveux est utilisée dans l'enchantement on considère que son POU est réduit de moitié, ce qui ne lui laisse guère de chance.

Si la malédiction prend, le personnage se réveille la nuit suivante malade et pris de fièvre. Il souffre d'abominables nausées qui lui interdisent d'avaler la moindre substance. Il doit penser que cela vient de quelque chose qu'il a bu ou mangé, particulièrement s'il a fréquenté le Joseph's. Plus tard dans la journée, quand la diarrhée s'installe, il remarque que sa première selle n'est pas constituée du (insérez le nom du plat approprié ici) de la veille mais d'un serpent d'eau mort d'un mètre de long et d'un quart de litre de sang. D'où une perte de 2/1D6 points de SAN.

La nuit suivante, le personnage maudit fait un rêve. On l'entraîne pieds et poings liés à travers une forêt ; c'est la nuit et on arrive dans une clairière où brûle un grand feu de joie. Des silhouettes humaines anonymes dansent autour du feu. Washington sort de la masse directement devant le personnage. Il porte sa machette et il est complètement nu à part un enduit de maquillage ou de peinture. La victime est portée sur une souche et posée, les yeux vers le ciel, les omoplates appuyant sur la souche. Washington approche, lève sa machette et décapite le sacrifié d'un coup magistral. Ce rêve provoque une perte de 1D4 points de SAN et se répète chaque nuit. Washington peut y insérer un message verbal ; c'est ce qu'il fait si la situation le pousse aux marchandages.

La malédiction provoque rapidement la mort de la victime par déshydratation (elle perd aussi 2 points de CON par nuit). La seule façon de la lever consiste à briser le réceptacle utilisé pour l'enchantement. Dans le cas de Washington, il s'agit de bocaux conservés dans son sanctuaire vaudou personnel à Pondjoux. Il est possible de négocier cette levée si les personnages peuvent donner au maire un objet ou un service dont il a envie. Washington s'est servi bien souvent de cette malédiction dans sa conquête du pouvoir.

Pondjoux

Au 19e siècle, Pondjoux est une plantation qui devient un village d'hommes libres après la Guerre de Sécession. Il se dresse là où s'étendaient les anciens quartiers des esclaves. La maison de maître est abandonnée depuis la fin de la guerre. Le propriétaire de la plantation, Pierre Levant, était un homme cruel qui avait appris la magie auprès d'un de ses esclaves ramenés d'Afrique occidentale. La magie primitive pratiquée dans les îles caraïbes où les nouveaux esclaves étaient d'abord brisés s'appelle maintenant le vaudou et Pierre devint un puissant *bokor* (sorcier vaudou malfaisant).

Quand la guerre éclata, Levant cacha sa fortune à la Confédération et quand les soldats de l'Union approchèrent de la plantation, il invoqua un gardien surnaturel pour la défendre, le Platt-Eye. Levant fut tué par ses esclaves peu après l'arrivée des soldats bleus dans la zone. La plantation devint une commune d'hommes libres. La maison de maître est encore hantée par le Platt-Eye et les habitants de Pondjoux ont suivi l'exemple de Levant : ce sont des *bokors*.

Le village ne contient qu'une épicerie-bazar, un cimetière, plusieurs masures minuscules, quelques poulets errants, deux chèvres et une vache. Chaque maison a son propre jardin et bien que leurs habitants soient très pauvres, ils se suffisent à eux-mêmes et réussissent à survivre. Ces gens n'aiment pas

Vaudou

Le vaudou est une religion plus généralement associée aux Caraïbes (à Haïti en particulier). Elle est née avec la traite des esclaves qui amena dans ces îles des membres de diverses tribus africaines. Sa pratique a essentiellement été influencée par les tribus arada et dahoméennes ainsi que par les Ibos et les Nagos. Dans l'espoir de sauver leurs propres croyances face aux tentatives de conversion des missionnaires catholiques français, les esclaves incorporent (d'abord clandestinement) la doctrine chrétienne à leur tradition tribale. Génération après génération, la dichotomie entre catholicisme et polythéisme africain disparaît ; le vaudou est né. La plupart de ces adeptes se considèrent aujourd'hui comme des catholiques et ne voient aucune contradiction ou différence entre le vaudou et les enseignements de l'Église.

Même si ces adeptes ont foi en un Dieu suprême néo-chrétien à la source de toutes choses, les *loa* (dieux appelés aussi *Mystères*) restent au cœur de la tradition vaudou. Comme bien des divinités, les *loa* règnent sur des sphères d'influence spécifiques (mer, serpents, amour, etc.) et nombre de mythes détaillent leurs intrigues et luttes intestines. Au contraire de bien des divinités, les *loa* sont d'une humanité palpable et animés par les mêmes jalousies mesquines, grandes passions et désirs irrépressibles que leurs adorateurs. Les *loa* sont, de plus, parfaitement accessibles et les adeptes du vaudou les consultent pour les entreprises les plus communes : ils aident les humains dans leurs affaires de cœur, les conseillent sur leurs investissements en bourse, influencent les juges en leur faveur (ou contre leurs ennemis) et apparaissent en rêve pour édicter des avis à ne pas négliger. Les *loa* appartiennent autant à la communauté vaudou que ses membres humains et sont considérés comme des aînés respectés (mais invisibles).

Les deux *loa* les plus importants sont Legba, le chef, et Erzulie, la déesse lune. Legba est le soleil et tout le vaudou tourne autour de sa personne. Le *poteaumitan*, un poteau central, est le *humfor* (lieu du culte) ; représentant matériellement Legba, il est d'une importance critique pour la magie solaire. Erzulie est la lune et représente le plaisir des sens. Les *loa* sont innombrables et il s'en crée de nouveaux tous les jours (ne serait-ce qu'à la mort d'un initié du culte).

Les *loa* se rangent suivant deux tribus ou familles distinctes. La tribu Rada regroupe les dieux qui se sont le moins éloignés de leurs origines africaines, qui étaient déjà adorés sous une forme plus ou moins semblable dans les rites du Dahomey. Les *rada loa* sont les "bons" esprits, ceux qui sont les plus amicaux envers les humains et les divinités les plus souvent invoquées par les adeptes. Les origines de l'autre tribu, les Petro, sont moins claires mais ils sont les équivalents "mauvais" des Rada.

Les pratiques vaudou abondent en sacrifices rituels, tambours, magies et orgies sexuelles. Les sacrifices humains ne sont pratiqués que par certaines sectes proscrites ("sectes rouges") appelées *cabrit thomazos*.

Cérémonies

La plus simple des cérémonies peut se célébrer seul ou en groupe puisqu'il s'agit simplement de rendre grâce aux *loa*. L'adorateur fait d'abord face à l'autel et dit une prière pour lui-même. Il se retourne ensuite vers l'ouest et dit "D'abord", puis vers l'est, "À table", vers le sud, "Adonaï" et enfin vers le nord, "Olande". Il prend une cruche en terre remplie d'eau, la renverse trois fois à ses pieds avant de marcher vers la porte pour recommencer, trois fois encore, juste à l'extérieur. Il retourne alors à l'autel et s'agenouille pour demander conseil aux *loa*.

L'enterrement sacrificiel (un poulet vivant)

C'est un sacrifice à Ogoun et le poulet représente une créature solitaire qui rencontre l'inconnu de son vivant.

Un *vévé* (symbole) est soigneusement dessiné sur le sol avec de la farine de blé ou de maïs par la *mambo* (prêtresse) ou le *houngan* (prêtre) pendant que les tambours vaudou résonnent. Chaque *hunzi* (aide) se tient dans un cercle, une chandelle allumée à la main. *La place* apporte un poulet badigeonné d'huile qu'elle tient entre ses mains largement écartées. Elle s'agenouille et un signe béni est tracé sur sa tête. L'*asson* (crécelle) sonne pendant ce rituel.

On creuse un trou en guise de tombe cérémonielle. Le *houngan* ou *mambo* place le poulet dans la tombe qui est alors rebouchée ; le poulet est enterré vivant. Après avoir tassé la terre de la tombe, on l'asperge de farine de maïs blanche et on dessine un *vévé*, une croix et quatre jeux de lignes entrelacées à l'intérieur d'un cercle.

Sortilèges

Il existe des milliers de sortilèges qui peuvent connaître diverses variations. En voici un échantillon. (Ces sortilèges ne doivent pas être considérés comme un ajout au grimoire officiel. Il revient au Gardien de décider s'ils fonctionnent effectivement dans sa campagne.)

Pour l'amour, percez deux gousses d'ail d'un clou de fer et cachez l'ensemble dans un placard sombre jusqu'à ce que la personne visée réponde favorablement. La gousse supérieure représente la personne qui jette le sort et celle du dessous l'objet de ses désirs. L'ail enchanté est censé créer une passion débordante.

Pour de la chance au jeu, placez ce qui suit dans un petit sac de flanelle rouge : un morceau de racine de John-the-Conqueror, une pincée de poudre de magnétite, un os de chat noir et un petit morceau d'aimant. Aspergez le sac de trois gouttes d'huile Cleo May le jour de votre partie et gardez-le dans votre poche gauche. Pour les cartes ou les dés, frottez-vous aussi les mains avec de l'huile Lucky Dog. Si la partie a lieu chez vous, brûlez un peu d'encens de John-the-Conqueror avant que tout le monde arrive.

Pour de l'argent, arrangez sept nickels (pièces de 5 cents) en croix et allumez une chandelle à chaque extrémité (quatre donc). Les chandelles rouges apportent de l'argent par mariage, les blanches des avantages financiers en général et les noirs des héritages. Il faut laisser complètement brûler les chandelles.

La "poupée dans la jarre" tue votre ennemi. Prenez une poupée de chiffon et placez-la dans une jarre en terre. Rebouchez-la vigoureusement et enterrez-la dans un cimetière directement au-dessus d'un cercueil. La victime doit mourir en neuf jours ou moins ou en neuf mois ou moins. La mort vient même encore plus vite si un bocal de cendres est enterré dans le jardin de la victime désignée.

Des boutiques de la Nouvelle-Orléans vendent tout le matériel et les ingrédients nécessaires. Comme la plupart des adeptes du vaudou ne pratiquent ni la magie noire ni les sacrifices humains, ces boutiques affichent ouvertement leurs raisons sociales. On ne s'y montre pas pour autant nécessairement très accueillant envers les touristes éberlués ou les investigateurs fouineurs.

Vocabulaire

asson : crécelle, symbole d'autorité
baka : esprit mauvais
bokor : sorcier mauvais
cabrit thomazos : adeptes du vaudou qui pratiquent les sacrifices humains
gris-gris : talisman vaudou
houngan : prêtre
humfor : lieu de culte vaudou
hunzi : aide
l'kabrit : chèvre noire sacrificielle
la place : assistant d'un houngan ou d'une mambo
loa : dieux vaudou
mambo : prêtresse
mystères : autre nom des dieux vaudou
Petro : "mauvais" loa
poteaumitan : poteau central d'un temple ; représente Legba
Rada : "bons" loa
vévé : symbole sacré d'un loa particulier

les fouineurs et le leur disent sans prendre de gants. Le village n'a pas de force de police ; les shérifs du comté se déplacent quand quelque chose arrive. Il n'y a pas de téléphone et c'est l'unique commerce qui reçoit la poste, toutes les semaines normalement.

Les seuls revenus en argent de la communauté proviennent de la culture du coton qui a perduré. Les ventes, bien que d'un faible rapport, permettent d'acheter ce qui n'est pas produit sur place. Quatre familles vivent ici, les quatre mêmes qui vivaient ici du temps de l'esclavage : les Brown, Washington, Jefferson et Jackson. C'est le grand-père de Levant qui leur a donné ces noms quand il s'est installé et équipé en esclaves.

Pondjoux est un cul-de-sac. La route s'arrête là et personne ne peut simplement "passer par là". Les maisons sont plus ou moins réparties en U autour de son extrémité. On considère généralement que la limite de la commune se trouve au pont qui enjambe Dayville Creek. Les gosses des villages voisins se gardent bien de traverser ce ruisseau après la nuit tombée.

VIEUX JO, L'Ancien qui accepte de parler aux étrangers, 83 ans

FOR 9	CON 8	TAI 10	INT 11	POU 11
DEX 8	APP 12	ÉDU 4	SAN 0	PV 9



Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Garder sa Pipe Allumée 4 %, Raconter des Histoires 65 %, Tailler des Bâtons 50 %.

Sortilèges : Quelques-uns, généralement des protections contre le mauvais œil et ce genre de chose.

L'appellation Vieux Jo constitue plus un titre honorifique qu'un nom, mais c'est ainsi que tout le monde le nomme. L'homme semble avoir dépassé les quatre-vingts ans mais sa santé reste relativement bonne. Il a vécu toute sa vie ici et n'a passé le pont sur le Dayville qu'une seule fois (en 1962). Le Vieux Jo est un Brown mais toutes les familles du village l'honorent comme un ancêtre commun. Il aime à jouer les conteurs et son histoire préférée est celle du Platt-Eye. Il ne se fait pas prier bien longtemps avant d'accepter de la conter.

Il explique sans manière comment se rendre au manoir du planteur, mais serait bien peiné que les investigateurs tombent sous les griffes du Platt-Eye. À moins qu'ils ne lui prouvent le contraire de manière convaincante, il les prend pour des chasseurs de trésors à la recherche de l'or de Levant et juge qu'ils méritent probablement ce qui les attend (la mort). L'histoire du Platt-Eye qui tue Levant est fausse ; les esclaves s'en sont chargés quand les soldats de l'Union sont arrivés.

Si les personnages savent s'en enquérir avec subtilité, le Vieux Jo leur indique la maison de la mère de Rudolphe Washington.

Le Vieux Jo raconte l'histoire du Platt-Eye

"J'm'en vais vous raconter l'histoire de Nathan Washington et du Platt-Eye. Dans le temps d'avant que le village soit libre, c'était une plantation. Le propriétaire s'appelait Pierre Levant et c'était un mauvais serpent, avare et méchant. Y s'était fait une fortune avec son coton avant-guerre. Vous voyez de quelle guerre je cause, s'pas ? La Guerre de Sécession, sûr. Et y savait que dès que les garçons de Lincoln descendraient ici, ils lui voleraient son or pour sûr.

"'Nat', qu'il dit à son meilleur esclave, 'Viens t'en avec moi à la maison et prends ce grand couteau qu't'as, j'ai un travail important pour toi.' C'est à Nathaniel Washington qu'il parlait, qu'il avait juste acheté d'Afrique et qu'était son préféré. Nat était grand et fort et lui avait apporté plein de juju, de magies.

"Quand ils arrivent à la maison, Nat y dit 'Oui monsieur, me voilà ici avec mon couteau. Qu'est-ce que vous voulez que j'fait ?' et Pierre y répond, 'Laisse-moi voir ce couteau. Voilà une grande lame bien aiguisée' et il donne le couteau à Pierre. Et savez-vous ce que Pierre en fait ? Il le tue sur place avec le grand couteau et y lui coupe la tête.

"Maintenant vous vous demandez pourquoi Pierre avait tué son esclave et coupé sa tête. Eh bien j'm'en vais vous l'dire. Il se faisait un Platt-Eye. C'était une chose qui protégeait les trésors cachés et Pierre avait caché le sien. Le vieux Pierre a enterré la tête de Nathan avec son or et avec le couteau. Dans la maison, on dit, et j'le crois parce que cette maison a toujours été hantée depuis c'temps-là. Ce serait pas malin d'aller là-bas la nuit parce que vous verrez qu'c'est vrai.

"L'vieux Pierre a été tué après et jamais personne n'a trouvé le plus petit bout d'or. Et je vais vous dire autr' chose. Si cet or est enterré dans la maison, j'n'veux rien avoir affaire avec parce que le Platt-Eye tue ceux qui essaient d'l'voler et tue p't'ête juste par mauvaiseté. On dit qu'c'est Nathan qu'a tué Pierre pour l'avoir tué lui.

"Un jour Josh Brown, c'était pendant la crise de 29, est monté là-haut chercher l'or. Il était désespéré et il y est allé et en plein jour notez bien. Et on l'a entendu qui hurlait moins d'une heure après qu'y soit parti. Sa femme Fanny était toute à pleurer et à sangloter. Il n'est pas redescendu de là-bas, pas tout seul en tout cas. Le matin suivant, il était devant sa porte avec sa tête coupée et, à l'intérieur, sa femme et ses enfants étaient tués tout pareil.

"Y'a des fois vous voyez le Platt-Eye qui sort de la maison. Et qui cherche quelqu'un à tuer. Des fois, il est comme un veau à deux têtes ou un chien à cinq pattes et des fois il est pire. Mais peu importe le corps, il est toujours mauvais et cruel. J'l'ai vu une fois et j'ai couru tout c'qu'j'pouvais. J'm'en retournerai jamais là-bas."

Mammy Washington

Cette femme grasse et âgée vit seule. L'argent que gagne son fils ne semble pas arriver jusqu'à elle, car sa maison ne vaut pas mieux que les autres masures du village. Elle a gardé la chambre de son fils et n'y entre jamais. Elle ne permet pas aux personnages d'y pénétrer, quelles que soient les circonstances, même si elle ne peut pas faire grand-chose pour s'y opposer.

La maison est soigneusement tenue. Des rideaux séparent chaque pièce et seule une porte en moustiquaire la sépare de l'extérieur. Mammy cuisine sur un petit fourneau à bois et va puiser son eau dans le ruisseau.

Le seul luxe de l'habitation est une chaise à bascule qui paraît encore cent ans de plus que sa propriétaire. Mammy s'y balance la plupart du temps quand elle ne travaille pas dans son jardin.

La chambre de Washington contient un lit minuscule, un coffre délabré et une grande armoire. Le lit ne sert au maire qu'après les nuits de cérémonies vaudou et le coffre contient certains de ses vieux vêtements. L'armoire renferme son autel personnel.

Dans ce tabernacle sont éparpillées bon nombre de chandelles qui étalent leur cire fondue froide sur plus de la moitié de la surface disponible. À droite, un ensemble désordonné de pots comprend divers bols étrangement tachés ou brûlés, ou

contenant des restes desséchés d'animaux (plumes, yeux, cœurs et autres organes). À gauche, une collection de pots aussi mal rangée renferme diverses herbes et autres articles tels que racine de John-the-Conqueror, belladone, sumac vénéneux, galets de torrent et divers pigments et teintures. Si des mèches de cheveux ont été volées mais pas encore enchantées dans un bocal à malédiction, elles pendent au bout d'une ficelle épinglée dans le fond de l'armoire. Chaque mèche est enroulée dans un bout de papier qui porte le nom de son propriétaire d'origine.

Il y a une multitude d'autres choses dont un lézard qui semble avoir été lyophilisé, plusieurs colliers de perles de couleur, une clé d'aspect antique, une clochette, une paire de chaussons de bébé, un crâne humain, un rasoir sabre et quelques balles en argent (cal. 45).

Les bocaux à malédiction sont préparés ici mais la dernière étape du rituel consiste à les enterrer sous un tas de fumier avec un serpent mort. Washington garde son fumier dans une caisse (60 x 60 x 120 cm) dans son jardin. Les PJ ne manquent pas de la trouver s'ils jettent un coup d'œil, mais ils doivent fouiller le purin s'ils veulent mettre à jour les bocaux à malédiction. Mammy peut leur expliquer cela, mais elle ne le fait que si elle est menacée. Il s'agit de bocaux en verre d'un quart de litre, remplis d'un tas de saletés indistinctes. Pour briser la malédiction, il faut casser le bocal ; il suffit, par exemple, de le laisser tomber sur le sol.

MAMMY WASHINGTON, doyenne des Washington, 85 ans

FOR 6	CON 9	TAI 14	INT 9	POU 10
DEX 11	APP 6	ÉDU 2	SAN 0	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Armes : Objet Contondant (poêle à frire, rouleau à pâtisserie) 15 %, 1D3.

Compétences : Mentir 15 %, Se Plaindre 78 %.

Sortilèges : Quelques-uns, surtout des protections contre le mauvais œil et ce genre de chose.

Cette grosse vieille femme ne représente guère de danger. C'est une cultiste vaudou comme tous les autres villageois mais elle est bien incapable, de son propre chef, de faire du mal à qui que ce soit si ce n'est un invalide. Son fils est né de l'accouplement des dieux quand elle était plus jeune. Elle parle avec fierté de son garçon et conte à qui veut l'entendre l'histoire de son extraordinaire succès. Le reste du temps, elle se plaint de ses rhumatismes et de l'injustice du monde. Elle est véritablement pessimiste et malheureuse et cela suffit généralement à chasser très vite les visiteurs malvenus.

La maison de maître

Cette maison de planteur dressait autrefois fièrement ses grands murs blancs. Bien qu'épargnée par les vandales, les 120 dernières années l'ont complètement dévastée. Les deux étages supérieurs se sont effondrés et le rez-de-chaussée n'est plus qu'un amas de ruines. Ces débris ne recèlent rien de remarquable mais la trappe de la cave existe toujours sous un tas de gravats haut de 50 cm. Elle est verrouillée par une chaîne presque complètement mangée par la rouille (cinq minutes de travail bruyant au marteau ou une balle bien placée pour la briser). Souvenez-vous que le Platt-Eye surveille constamment les lieux, complotant la fin des personnages.

La cave avait été solidement bâtie et demeure intacte même si la trappe doit être ouverte au levier (FOR 100 ; deux personnes peuvent se servir d'une grande pince monseigneur [il n'y en a pas sur place] et gagner ainsi un multiplicateur de force de x4). À l'ouverture de la trappe, la première chose que l'on voit à l'intérieur est un squelette dépourvu de crâne gisant sur le sol. Voici la majeure partie de la dépouille de Nathan Washington. À côté se trouvent divers sacs pourris et quelques caisses de bois vermoulu. Le Platt-Eye prendra certainement la forme d'un mortel serpent corail embusqué dans un des sacs. Les contenus étaient certainement à l'origine des pommes de terre et des objets de cuir.

Une fouille systématique, conduite avec un bon éclairage, permet de remarquer un défaut de la maçonnerie : un trou (60x60 cm à un mètre au-dessus du sol) a été creusé et rebouché par un maçon plutôt malhabile. Les personnages compétents en Maçonnerie le repèrent sur une réussite de Trouver Objet Caché, les autres sur une réussite à la moitié.

Une fois rouvert, le trou s'étend sur 60 cm de profondeur et contient un crâne, un grand couteau (la lame dépasse les 30 cm) et un solide coffret de bois bien conservé. Dès que le trou est assez grand, le crâne s'envole et se rattache au squelette qui se rassemble. Cela se produit même si les os ont été dispersés, à moins que certains n'aient été enfermés dans un lieu clos, voiture, etc. Le squelette n'a pas besoin d'être complet pour fonctionner efficacement. Au même moment le couteau prend lui aussi les airs et cherche à poignarder le plus proche personnage dans l'œil. Qu'il réussisse ou pas, il termine sa course dans la main du squelette qui entreprend alors de tuer et de décapiter les personnages un par un.

Le coffret contient sept onces d'or et soixante-cinq onces d'argent (une once ≈ 30 g), ainsi que quatorze mille dollars en billets de la Confédération (qui n'ont d'intérêt que pour les collectionneurs).

PLATT-EYE, Baka Gardien

FOR variable	CON variable	TAI variable	
POU 18	DEX 17	PV/	Déplacement variable

Bonus aux dommages : Variable.

Armes : Suivant la forme considérée, 65 %.

Armure : Dépend de la forme considérée.

Le Platt-Eye est un être surnaturel invoqué par Pierre pour garder son trésor. Il peut prendre la forme de n'importe quel animal de la région mais ces apparences variées sont toujours monstrueusement difformes (chien à cinq pattes, alligator avec une tête à chaque extrémité, corbeau à quatre ailes, etc.) et beaucoup plus dangereuses qu'elles n'en ont l'air.

Le Platt-Eye est toujours aux aguets et tue tous les intrus. Il adopte généralement une forme de taille modeste, corbeau, serpent, pour surveiller la maison. Si quelqu'un en approche, il se laisse entrevoir pour signaler sa présence. Si les intrus s'entêtent, il essaie de les tuer. Ses deux formes préférées pour la mise à mort sont un alligator bicéphale et un grand serpent d'eau venimeux (moccasin) avec une tête à chaque extrémité. Voir les Règles de l'Appel de Cthulhu pour les caractéristiques des différents animaux (pages 128-136). Soulignons que certaines formes peuvent bénéficier d'attaques supplémentaires du fait de leurs membres supplémentaires.



Ces formes peuvent être "tuées" normalement mais elles ne représentent que les différentes manifestations d'une entité surnaturelle maléfique. Quand une forme meurt, elle disparaît aussitôt pour être remplacée par une autre. Le Platt-Eye ne se contente généralement pas d'envoyer un alligator après l'autre même si cela lui est possible. Il préfère se montrer subtil et user de surprise pour tuer et chasser ses ennemis.

Le seul moyen de détruire définitivement le Platt-Eye est de retirer l'or qu'il est chargé de défendre de la plantation. Le Dayville en constitue la limite la plus proche.

Perte de Santé Mentale : Voir un des animaux monstrueux du Platt-Eye coûte 1/1D6 points.

PLATT-EYE, la Forme Squelette

FOR 16	CON 15	TAI 10	POU 18
DEX 17	PV/	Déplacement 10	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 75 %, 1D4 + bd.

Armure : Se référer aux Règles de l'Appel de Cthulhu (5° édition, page 136) pour ce qui concerne les dommages infligés aux squelettes.

C'est la manifestation la plus dangereuse du Platt-Eye et la forme ultime sous laquelle il défend le trésor. Le squelette est rapide et manie avec dextérité son grand couteau aiguisé comme un rasoir. Sans pitié, il poursuit les personnages partout dans les limites de la plantation, décidé à les tuer et à couper leur tête. Cette forme ne peut être utilisée qu'une fois le trésor découvert, une découverte qu'il cherche à prévenir par tout moyen à sa disposition.

Pour venir à bout de cet avatar du Platt-Eye, le plus simple est de le "détruire" (voir les règles AdC) et de broyer alors son crâne en fine poussière. Les Sables de Séparation d'Aziz le mettront aussi définitivement hors d'état de nuire. La fin du squelette ne constitue pas celle du Platt-Eye qui peut toujours user de ses formes animales.

Perte de Santé Mentale : Voir la Forme Squelette du Platt-Eye coûte 0/1D6 points.

Les rites vaudou

Si les joueurs réussissent à suivre Washington et Stroeker jusqu'à Pondjoux sans être pris à parti et passés à tabac, ils assistent probablement à la cérémonie décrite ci-dessous. Les participants (tous les habitants de Pondjoux et les piliers de bar de la Nouvelle-Orléans) se rassemblent dans un espace dégagé à l'écart du village, auquel on accède plus facilement en passant par le cimetière. Un grand feu de joie est allumé et tout le monde boit un breuvage contenant diverses substances psychotropes et poisons disponibles localement.

Après cet apéritif, la musique commence avec force chants et tambours. Divers participants sont "possédés" par les dieux. À chaque possession, on sacrifie un animal dont le sang est versé sur la personne possédée. C'est Washington qui célèbre chaque fois le sacrifice d'un coup de machette et qui désigne un animal (généralement un poulet) en rapport avec l'importance du dieu qui s'est incarné dans le cultiste.

Pendant cette période de sacrifices, tout le monde danse, chante, joue d'un instrument ou fait tout à la fois. Quand deux dieux appropriés s'incarnent dans deux personnes appropriées de sexe opposé, Washington les réunit pour un accouplement. Cela se produit généralement trois ou quatre fois par cérémonie.

Les grands jours sacrés nécessitent un sacrifice humain. Les victimes sont emmenées dans la clairière pieds et poings liés. On les fait assister aux sacrifices d'animaux et aux accouplements des dieux avant de les entraîner vers une souche où ils sont étendus face vers le ciel. Washington les décapite alors avec sa machette et un grand sourire (terrible sentiment de déjà vu pour ceux qui sont sous l'influence de sa malédiction). Observer cette cérémonie coûte 0/1D3 points de SAN les nuits banales et 1/1D8 quand il y a sacrifice humain. Une perte supplémentaire de 2/1D4+1 points est infligée à ceux qui ont subi les rêves associés à la malédiction de Washington.

Si les cultistes sont dérangés, ils prennent toutes les mesures nécessaires pour qu'aucun intrus n'en réchappe. Ces derniers sont poursuivis, capturés et sacrifiés.





Interlude : Turua

Un culte en vaut un autre...

Le décor

Thibideaux Junction est un petit village (473 habitants) des bayous méridionaux de la Louisiane. Il a été fondé, sous le nom de Liberté, vingt-quatre ans avant la Nouvelle-Orléans, par un petit groupe de bagnards évadés d'un navire pénitentiaire français, le *Ste Germaine*, ancré dans le delta du Mississippi. Ils s'étaient enfoncés dans les terres des Indiens Choctaw qui les avaient reçus amicalement. C'est grâce à leur générosité que les fuyards avaient réussi à survivre la première année.

Ces français prirent des épouses indiennes, enseignèrent leur langue aux Indiens du bayou et les aidèrent à commercer avec les Européens. En échange, les Choctaw leur apprirent comment survivre et adorer le sauvage dieu Turua. Tous les Indiens pratiquaient son culte et ils appelaient les marais et bayous qu'ils habitaient *Turuatawa*, "petit marais" ou "enfant du bayou". Mais avec le temps, le nombre des Indiens diminuait et le culte de Turua disparaissait avec eux.

En 1867, Michel Thibideaux, prêtre catholique et sociopathe dépravé, arrive à Liberté. Ce qu'il apprend du culte de Turua le fascine et il développe une véritable obsession pour les sombres rituels et mythes indiens de la création. Il étudie avec les anciens de la tribu et pratique leurs rituels. Il commence, d'abord avec un petit groupe d'Indiens traditionalistes et de villageois, à célébrer de grandes cérémonies sur le site où se trouve maintenant la Vieille Église.

Le bruit se répand très vite qu'un Père Thibideaux dispense prophéties et miracles. Les villageois connaissent des pêches plus abondantes et leur communauté se met à prospérer. Bientôt, plus personne au village ne manque ses vêpres bihebdomadaires. En 1878, Thibideaux fait construire sa demeure (Cypremont) et la Vieille Église. Le village est rebaptisé par ses habitants en l'honneur du prêtre.

Au lieu d'adorer la créature appelée Turua par les Indiens, Thibideaux cherche à la contrôler. Pour trouver le moyen d'y parvenir, il entretient une vaste correspondance qui finit par porter ses fruits. Il se rend en France et consulte le *Livre des démons des eaux* (décrit page 127) à la Bibliothèque Nationale.

Deux années plus tard, Cypremont et l'église sont terminés. Thibideaux conduit une grande cérémonie qui vise à lui assurer le contrôle de Turua. Ses fidèles ne connaissent rien de ses intentions et croient qu'il s'agit simplement de consacrer l'église avec faste. Quand le rituel échoue et que frappe la colère de Turua, les villageois sont abasourdis. En fait, la plupart ne voient dans le tremblement de terre qu'un désastre naturel et le fait que tout soit englouti sauf l'église ne fait que renforcer leur confiance dans la faveur du dieu.

Quant à Thibideaux, il sait ce qu'il en est. Dès les premiers grondements sismiques, il file à sa barque pour prendre le large. Personne ne le reverra jamais.

Après la disparition du Père Thibideaux et du village, la communauté se consacre à la reconstruction de Thibideaux Junction sur son site actuel. Il n'y a plus de miracles ni de prêches enflammés, mais le village reste tout de même dévoué à Turua et connaît une certaine prospérité (pour un village du bayou) jusqu'à la fin des années 1940. À cette époque, un projet prévoit la construction de plusieurs routes destinées à désenclaver les communautés rurales du bayou.

Antoine Thibideaux-LeGoullon (le père de LeGoullon) et certains autres villageois refusent de voir la route passer chez eux. Ils jugent qu'elle ne fera qu'amener étrangers et importuns, qu'elle détournera la communauté des voies de Turua. C'est le tracé par Bienville qui est donc choisi et dès lors Thibideaux Junction connaît un déclin rapide. Quand Jean LeGoullon atteint ses vingt et un ans (en 1967), presque tous les commerces ont disparu. Le village a plus ou moins pris son visage actuel.

Des recherches sur l'histoire du village permettent d'obtenir des informations sur le projet routier et peut-être sur le tremblement de terre qui a noyé la bourgade en 1880. Certains articles désignent nommément Antoine Thibideaux-LeGoullon comme un opposant au projet d'aménagement routier (Aide de Jeu Thibideaux n° 1, page 142). En dehors de cela et du fait que le village a été fondé par des prisonniers évadés, il n'y a pas grand-chose à trouver.

En route

Thibideaux Junction n'est indiqué par aucun panneau routier. Le village n'est pas facile à trouver et demander son chemin n'apporte généralement que des regards vides ou des indications peu claires rendues complètement incompréhensibles par l'accent local. Si les personnages se sont procurés une bonne carte de la région, ils peuvent arriver au plus vite à destination sur un jet réussi de Navigation. La route n'est qu'une étroite piste de terre surélevée qui s'enfonce dans le bayou pendant cinquante kilomètres. Elle tourne et vire sans cesse et les embranchements ne manquent pas. Suivant les endroits, elle est creusée de vastes nids-de-poule boueux ou de profondes ornières. Tout autre voiture qu'une quatre roues motrices y laisse son pot d'échappement, à moins que le conducteur ne réussisse un jet de Conduire Automobile divisé par cinq. À partir de la route (Highway 90), le trajet dure au

Vieux Village
Vieille Église
Thibideaux Junction
Turua
Cypremont
Bras Liberté
Rivière Atchafalaya
Nord
1 kilomètre

Environs de Thibideaux Junction

Thibideaux Junction

Vieux Village et Cypremont
Comme Chez Soi
Bar Glacier
Poste
Dorman's
50 mètres
Nord
Bras Liberté
Quais
Viviers à Écrevisses
La Nouvelle-Orléans

moins deux heures. Maintenir une vitesse supérieure à 25 km/h nécessite des jets de Conduire.

La route sinue à travers le marais et contourne, ici, une vaste étendue d'eau stagnante bleu noir et, là, un bourbier couvert d'algues. En certains endroits, elle passe sous d'énormes cyprès couverts de lichens alors qu'ailleurs elle coupe à travers des étendues broussailleuses relativement dégagées.

L'air et l'eau constituent deux autres possibilités d'accès à Thibideaux Junction. En ce qui concerne le transport aérien, il y a suffisamment d'espace à la maison LeGoullon pour qu'un hélicoptère puisse y atterrir et l'Atchafalaya est largement assez grande pour un hydravion. L'un comme l'autre peuvent être obtenu à l'aéroport de la Nouvelle-Orléans. Le transport fluvial est lui aussi envisageable ; l'Atchafalaya est assez profonde pour tous les bateaux relativement petits et elle est d'ailleurs fort fréquentée par les pêcheurs de crevettes de Thibideaux Junction.

Toutes sortes de bateaux (hydroglisseurs y compris) peuvent être loués dans les villes alentours de plus de 10 000 habitants ou même, si l'on paye le prix fort, auprès des particuliers dans les agglomérations plus petites.

Sur place

De chaque côté de la rue principale s'alignent des boutiques construites en briques et des bâtiments à façade de bois. Un trottoir surélevé et couvert court de chaque côté de la rue poussiéreuse. Quelques vieillards se tiennent assis sur les bancs installés dans ces allées couvertes. La plupart des boutiques sont abandonnées ; leurs enseignes peintes sont à moitié effacées et leurs vitrines, bien souvent fêlées et obscurcies à la peinture. Restent pourtant ouverts une épicerie-bazar (Dorman's), un bureau de poste, un bar glacier et un petit restaurant sur la vitrine duquel l'enseigne "Comme Chez Soi" a été peinte en grandes lettres blanches surannées.

La plupart des maisons de Thibideaux Junction semblent passablement délabrées. Les vérandas vacillent, la peinture s'écaille et les jardins sont envahis par les herbes folles et divers rebuts. On voit des poules dans les rues, les jardins et sur les vérandas, des chiens qui dorment à l'ombre et des enfants sales jouant à des jeux simples au milieu de tout cela. Quand les personnages entrent dans le village, tout semble s'immobiliser (il faut réussir un jet d'Écouter pour s'assurer que tout bruit n'a pas disparu de la Terre). Les enfants et les adultes, les animaux et même les bâtiments semblent observer les arrivants. Cela ne dure qu'une dizaine de secondes. Après cela, les personnages continuent d'attirer l'attention mais cette sensation de silence palpable n'existe plus.

Article extrait du *New Orleans Daily* du 28 juin 1949

Thibideaux Junction refuse le projet routier

La route passant par Thibideaux Junction proposée par le Projet d'Aménagement du Bayou a été rejetée dans la nuit de mardi par une assemblée municipale de ce village à la demande d'un groupe de citoyens locaux conduits par Antoine Thibideaux-LeGoullon.

Les électeurs de Bienville, où passe un autre tracé possible du projet, ont déjà exprimé leur totale acceptation et vif intérêt.

C'est la première fois que cette offre d'aménagement routier conjoint proposée par l'État aux municipalités est refusée par un de ses bénéficiaires.

Dorman's



Ce petit magasin propose toutes sortes de marchandises au poids ou au mètre. Il y a de tout sauf du choix : on y vend, par exemple des tissus, mais le client devra se satisfaire d'un des cinq modèles présents. John Dorman vend aussi des fusils mais ne garde sur ses étagères qu'un Marlin cal. 44 Magnum à levier d'armement et un Remington 870 Calibre 12 à pompe. Épicerie et quincaillerie sont aussi disponibles mais, là encore, le choix est limité.

JOHN & CAROLINE DORMAN, gérants/propriétaires de l'épicerie-bazar Dorman's, resp. 54 et 51 ans

FOR 11	CON 10	TAI 12	INT 14	POU 11
DEX 10	APP 14	ÉDU 13	SAN 30	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Marchandage 55 %. Langues : Anglais 55 %, Cajun 70 %.

Accessoires : Petit carnet de feuilles détachables pour calculer les notes.

John et Caroline représentent assez bien la classe supérieure du village. John porte une salopette en jean sur une chemisette en coton et son épouse une robe de couleur sous un tablier. L'un comme l'autre sont soignés et polis.

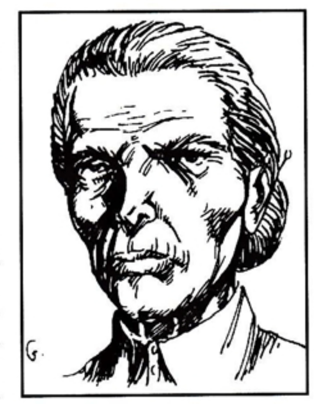
Bureau de poste

Le bureau de poste est tenu par Marguerite Montfort, une veuve âgée d'allure sévère. Le bureau assure tous les services normalement proposés par la poste mais le courrier n'arrive et ne part qu'une fois par semaine. Tout ce qui est adressé à des étrangers y est ouvert et examiné avant d'être remis ou envoyé.

MARGUERITE MONTFORT, sorcière postale, 68 ans

FOR 8	CON 11	TAI 8	INT 14	POU 12
DEX 16	APP 10	ÉDU 12	SAN 35	PV 10

Bonus aux dommages : -1D4.



Compétences : Irriter 75 %. Langues : Anglais 25 %, Cajun 70 %.

Accessoires : Méchantes épingles à cheveux.

Mrs. Montfort, une femme inquiétante, porte ses cheveux gris, autrefois noirs, serrés dans un chignon. Marguerite déteste les étrangers et rien ne la réjouit plus que leur humiliation. Si les investigateurs sont pris à parti

par les chiens des Scranton, elle assiste à la scène et ricane ensuite juste assez fort pour être entendue d'eux.

Bar/glacier

Ce petit établissement est le dernier commerce encore en activité à main gauche quand on quitte le village par Main Street. L'intérieur abrite un bar avec une poignée de tabourets et une demi-douzaine de tables séparées par des banquettes. Il propose divers sodas à l'ancienne pour 50 cents, des cornets de glace vanille, chocolat ou panaché pour 45 cents et toute une variété de sundaes et milk-shakes.

Le bar/glacier est tenu par la famille Peyton. Les membres de cette famille — Léon, Cécile, et leurs enfants, Thomas, Yvonne et David — sont tous très forts à l'exception de David. Ce dernier est en fait un des "enfants" LeGoullon et il ne ressemble donc guère aux autres. Voir la section Les Enfants page 65.

Les Peyton sont probablement les citoyens les plus accueillants de Thibideaux Junction et ils aiment à parler de tout et de rien avec les étrangers de passage, du temps, des bons coins pour la pêche, des affaires, etc. Aucun d'entre eux n'est très futé (excepté David) et il est éventuellement possible de les amener à laisser échapper quelque chose sur la Vieille Église ou la maison LeGoullon.

David est presque toujours assis sur le tabouret le plus éloigné de la porte, sirotant un milk-shake à la vanille étrangement éternel et espionnant les conversations.

LÉON PEYTON, gérant/propriétaire du bar/glacier, 32 ans

FOR 12	CON 10	TAI 18	INT 8	POU 11
DEX 13	APP 8	ÉDU 12	SAN 30	PV 14



Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Remplir un Cornet 80 %. Langues : Anglais 30 %, Cajun 60 %.

Accessoires : Portionneur à glace ou chiffon sale suivant les moments.

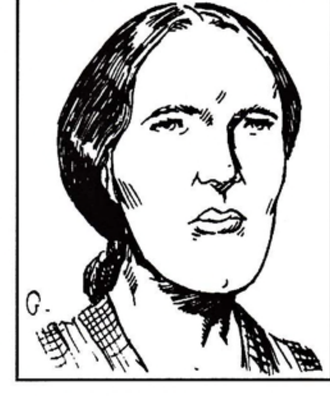
Mr. Peyton est un très gros homme couvert de sueur et au tablier taché de chocolat. Ses cheveux gris commencent déjà à se faire rares et ses lèvres fines, presque inexistantes, délimitent une bouche minuscule. Il adore discuter avec les clients ou avec sa famille et, pour cette raison, peut se révéler très utile aux investigateurs. Il sait bien sûr où se trouve la maison LeGoullon et comment s'y rendre, mais il peut aussi lancer un commentaire "involontaire" sur le Vieux Village qui serait hanté la nuit ou autre chose. Il laisse échapper quelque chose de ce genre et se met ensuite à frotter furieusement son comptoir avec un chiffon saturé de crème, prétendant refuser toutes informations supplémentaires.

S'il révélait ainsi quelque chose d'important, comme le fait que seul LeGoullon s'aventure dans les bois derrière sa maison, il sait bien qu'il finirait dans les eaux du bayou.

CÉCILE PEYTON, gérante/propriétaire du bar/glacier, 31 ans

FOR 6	CON 13	TAI 14	INT 10	POU 10
DEX 10	APP 11	ÉDU 9	SAN 25	PV 14

Bonus aux dommages : 0.



Compétences : Préparer un Sundae 85 %. Langues : Anglais 35 %, Cajun 50 %.

Accessoires : Cuillère.

Mrs. Peyton est, proportionnellement, aussi grosse que son mari. Elle a aussi la langue facile même si elle n'est tout de même pas aussi imprudente. La meilleure manière de tirer les vers du nez du couple consiste à parler à l'un quand l'autre est présent : ni l'un ni l'autre n'apprécient de se sentir écarté et ils surenchérissent alors l'un sur l'autre pour obtenir l'attention de l'auditoire.

THOMAS & YVONNE PEYTON, premiers consommateurs de glace de Thibideaux Junction, respectivement 10 et 8 ans

FOR 5	CON 7	TAI 8	INT 12	POU 6
DEX 8	APP 7	ÉDU 8/7	SAN 5	PV 8

Bonus aux dommages : -1D4.

Compétences : Manger 95 %. Langues : Anglais 15 %, Cajun 45 %.

Accessoires : Thomas possède un canif et Yvonne un médaillon renfermant une photo de LeGoullon. La paire arbore certainement des cornets avec deux boules, triple épaisseur de chocolat et semis de miettes de beurre de cacahuète.

Deux enfants gras et gâtés.

Comme Chez Soi

Ce petit restaurant est un authentique établissement familial. Le plancher est recouvert de linoléum. Les six tables recouvertes de toiles cirées à carreaux rouges et blancs peuvent accueillir chacune huit personnes. Le sel et le poivre, ainsi que la moutarde et le ketchup, sont déjà mis. Les sièges dépareillés vont de la chaise pliante ou pivotante au banc en passant par divers fauteuils en plastique ou en bois. Derrière la caisse, le mur s'orne de deux photos de LeGoullon, une en grande tenue de remise des diplômes et l'autre vieille d'à peine deux ans.

Le matin, dès le lever du soleil, tous les hommes importants du village passent ici prendre leur café et discuter des derniers événements ou des projets à venir. Ces réunions rassemblent généralement entre dix-huit et vingt-deux consommateurs et durent jusqu'à neuf ou dix heures, heure à laquelle les plus jeunes vont travailler, le plus souvent chez eux ou sur leurs bateaux, alors que les plus âgés s'installent sur les bancs à l'extérieur pour discuter encore et tuer le temps.

Les PJ qui fréquentent l'endroit trouvent le service et la nourriture corrects mais sans plus. Ils n'obtiennent aucun renseignement des stoïques autochtones. S'ils persistent à poursuivre un sujet potentiellement dangereux ou insultant pour les habitués, ils s'entendent dire que le restaurant est, en fait, réservé aux gens du village et on leur demande de ne plus y revenir.

La maison propose tout un choix d'authentiques plats cajuns :

Andouille
Chourice (petite saucisse à cuire)
Chaudin (panse farcie)
Boudin

Gumbo de poisson-chat (ragoût épicé servi sur du riz)
Gumbo de crevettes (ragoût épicé servi sur du riz)
Gumbo filé (gumbo épaissi avec de la poudre de sassafras)
Ragoût de tortue
Sandwich au fromage de tête
Brême au garlic (aubergine à l'ail)
Maquechoux (ragoût de maïs, tomates, oignons, épices)
Couche-Couche (farine de maïs cuite avec du lait et du sucre)

L'église

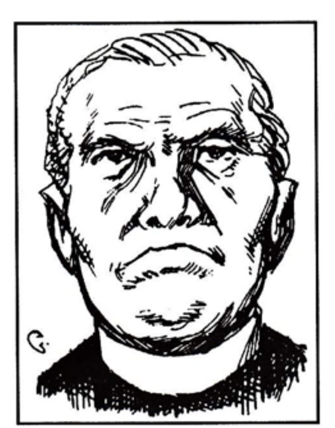
L'église actuelle de Thibideaux Junction se dresse dans une des rues à l'arrière de l'artère commerçante. Le bâtiment est assez grand mais très simple : quatre murs blancs et un petit clocher à quatre pans au-dessus de l'entrée des fidèles. L'intérieur est tout aussi modeste mais le plancher est couvert de tapis et les quinze bancs d'aspect antique semblent un peu trop volumineux pour l'endroit. Ils proviennent en fait de la Vieille Église. En plus du lieu de culte proprement dit, l'édifice contient une petite pièce, accessible par une porte à droite de l'autel, où le pasteur Parker se change, prépare ses sermons et veille à la gestion de la paroisse.

Tous les dimanches, la messe de 10 h est suivie par un nombre relativement modeste de fidèles. Tous sont aussi des sectateurs. Ils ont simplement aménagé leur foi pour y inclure une dévotion (une terreur respectueuse plutôt) du maître de LeGoullon.

Le bâtiment accueille également les réunions municipales semestrielles et les grands banquets et barbecues qui sont organisés au moins une fois par mois. À l'extérieur, une vaste fosse à rôtir occupe le centre de la grande pelouse bien entretenue.

Pasteur WILLIAM PARKER, pasteur du village et autorité morale

FOR 10	CON 11	TAI 12	INT 13	POU 14
DEX 12	APP 12	ÉDU 15	SAN 0	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Éloquence 75 %, Persuasion 65 %. Langues : Anglais 45 %, Cajun 75 %.

Accessoires : Une bible usée, raturée et annotée de divers commentaires et interprétations personnelles. Ces dernières comprennent nombre d'allusions à la nécessité de servir "Le Père", Turua. La lecture de cette bible coûte 1D6 points de SAN et fait gagner 3 % en Mythe de Cthulhu.

Le pasteur Parker est un homme grand et lugubre dont le regard désapprobateur condamne tous et toutes à l'enfer et à la damnation. Il porte un costume noir chaque jour de la semaine, jugeant que son apostolat ne saurait souffrir de repos. Il excelle à maintenir par ses sermons fervents son troupeau dans la peur de Turua et de la justice divine.

Les quais

Les quais sont situés à la limite est du village. Pendant les saisons des crevettes et des huîtres, seuls quelques barques, deux petites péniches aménagées et quelques aéroglisseurs, y sont amarrés. Le reste du temps, il s'y ajoute jusqu'à huit lougres à crevettes ou à huîtres longs de neuf à douze mètres. Pendant la saison, les propriétaires de ces bâtiments les emmènent en mer ou dans les ports où se trouvent les acheteurs et les conserveries de crevettes.

Les quais surgissent de la terre plus ou moins ferme. La plupart sont flottants et amarrés par des câbles. Seuls deux d'entre eux, assez longs, sont posés sur des pilotis enfoncés dans le soubassement boueux du bayou.

La zone est encombrée de débris et d'ordures. Des deux côtés des quais, les rives et les bois alentours sont parsemés de vieilles épaves. Toute une pagaille de vieux outils, filets, cordages et autres accessoires de pêche en haute mer est empilée çà et là, tant sur la berge que sur les quais.

Quatre bassins de six mètres de diamètre sont aussi visibles à proximité. Il s'agit de viviers à écrevisses contenant chacun des milliers de ces crustacés à divers stades de croissance.

Événements et rencontres

Le jour de leur arrivée, les personnages peuvent librement parcourir le village et interroger les habitants. Les réponses sont rares et s'ils demandent à rencontrer un Mr. LeGoullon, on leur dit qu'il n'est pas là et qu'il se trouve probablement en ville, à son bureau. Ceux qui cherchent à savoir où il habite sont brutalement renvoyés à leurs affaires. Dans un cas comme dans l'autre, les personnages font désormais l'objet d'une surveillance pointilleuse et soupçonneuse.

Le lendemain, les hommes du village tiennent leur réunion matinale quotidienne autour d'un café. On décide de faire comprendre aux fouineurs qu'ils ne sont pas les bienvenus. Si les personnages reviennent, ils sont attentivement surveillés jusqu'à ce qu'un ou deux d'entre eux se retrouvent seuls ; deux chiens d'attaque particulièrement dangereux leur sont alors lâchés dessus. Les chiens agressent les personnages, mais dès qu'un PJ est au sol ou acculé, ils interrompent leur attaque et attendent leur maître. Leurs propriétaires cajuns, Roy et Rodney Scranton, sont deux grosses brutes aux allures de tueurs. Ils ont quelques mots pour signifier que leurs chiens n'aiment pas les étrangers et suggèrent aux personnages, pour leur propre sécurité, de s'en aller.

Les villageois peuvent aussi mettre en scène un dépeçage à l'intention des visiteurs. On égorge un cochon ou un veau que l'on suspend alors par une patte arrière afin qu'il se vide correctement de son sang. Tout est utilisé : le sang, les tripes, la tête, la graisse, etc. Pas mal de gens viennent assister au spectacle. Généralement, une partie de la carcasse est cuisinée sur place. Les organes internes sont souvent accommodés dans une "sauce de débris" et servis avec du riz.

ROY & RODNEY SCRANTON, brutes, respectivement 25 et 27 ans

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 12	POU 11
DEX 12	APP 11	ÉDU 10	SAN 30	PV 16



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ; Gourdin 65 %, 1D6 + bd ; Fusil de Chasse 50 %, 4D6/2D6/1D6 ; Pistolet 45 %, 1D10.

Compétences : Piloter Aéroglisseur 65 %, Piloter Bateau 50 %. Langues : Anglais 15 %, Cajun 60 %.

Accessoires : Bouteille de whisky au rabais, manche de hache, un revolver cal. 38 ou un Calibre 12 à double canon suivant la situation et le temps dont ils disposent pour s'équiper.

Les Scranton sont représentatifs de la couche sociale inférieure de Thibideaux Junction. Ces deux brutes débraillées portent des casquettes de base-ball graisseuses et de vieux jeans qui bâillent un peu par-derrière. L'un comme l'autre chiquent ostensiblement. Roy s'occupe de deux des viviers à écrevisses près des quais. Rodney possède deux chiens d'attaque et loue ses bras sur les crevettiers. Si les investigateurs s'attirent la colère du village, une douzaine de gaillards du même type leur tombent dessus.

Les enfants

LeGoullon a été élevé dans le culte de Turua, auquel il a été initié par son père. Il a toujours su qu'il devrait réaliser quelque chose de spécial pour étendre le culte et son influence hors des limites étroites des bayous isolés. Il a décidé de créer une race d'humains supérieurs, de sectateurs extrêmement intelligents et cultivés, capables de répandre sa parole et sa puissance. Après un jour ou deux, les investigateurs s'aperçoivent que nombre des enfants du village partagent certaines ressemblances. Ils peuvent croire, par exemple, être suivis par David, le garçonnet au milk-shake du bar glacier, mais curieusement il semble alors plus jeune.

En fait, l'enfant en question est un frère cadet de David. Soixante-cinq de ces enfants vivent au village à ce point de l'histoire, le plus jeune ayant deux ans à peine et le plus âgé dix-huit. Quelques-uns ne sont pas sur place, mais au lycée, en internat. Ces enfants constituent l'horrible descendance de LeGoullon et Turua. Ils ressemblent tous à LeGoullon avec leurs yeux noisette, leurs cheveux raides châtain clair, leurs traits méditerranéens et leur teint mat. Quand ils sont à proximité les uns des autres, ils bénéficient d'une sorte de conscience de groupe. Ces enfants s'aperçoivent rapidement que les personnages sont à la recherche de quelque chose et se mettent donc à les surveiller. La plupart du temps, les investigateurs ne voient d'eux qu'une fillette ou un garçonnet qui les observe de loin.

Les familles de Junction ont reçu ces enfants comme un "don" de LeGoullon. Il a dit les avoir adoptés pour accroître le nombre des fidèles et la plupart des familles ne se sont pas inquiétées de savoir d'où ils venaient. Elles n'ont surtout pas posé de question concernant leur étrange ressemblance avec LeGoullon. Interrogés sur ce sujet, des parents nourriciers prétendent même qu'il s'agit de leur propre enfant. Ils en sont venus à le croire.

DAVID & Les Enfants, Rejetons de Turua

FOR variable	CON variable	TAI variable	INT 14	POU 16
DEX 13	APP 12	ÉDU variable	SAN 0	PV variable



Bonus aux dommages : variable.

Compétences : Nuire 75 %, Surveiller 80 %. Langues : Anglais 50 %, Cajun 70 %.

Accessoires : Rien, généralement.

Ils ressemblent tous à LeGoullon avec leurs yeux noisette, leurs cheveux raides châtain clair, leurs traits méditerranéens et leur teint mat. Quand ils sont à proximité les uns des autres, ils bénéficient d'une sorte de conscience de groupe. Ils nuisent aux investigateurs en toute occasion dès qu'ils les soupçonnent d'être autre chose que de simples touristes. Ils dégonflent les pneus, volent le Delco, versent du sucre et/ou de l'eau dans le réservoir d'essence, etc.

Le Vieux Village

Au nord de l'actuel Thibideaux Junction, s'étend le "Vieux Village", comme l'appellent les autochtones. La route qui relie Cypremont à Thibideaux Junction passe à proximité du village abandonné. Des bâtiments en ruine et des cabanes sont visibles de la route malgré l'écran de cyprès couverts d'une dentelle de lichens. Si les investigateurs empruntent une barque, enfilent des cuissardes ou même y pataugent sans précautions particulières, ils peuvent constater que le Vieux Village est envahi par un mètre d'eau. Le soleil pénètre difficilement les branchages et les algues à la surface de l'eau ne permettent pas de voir où on met les pieds sur ce terrain difficile.

Le village est complètement en ruine et presque aucune des anciennes bâtisses de bois n'est encore debout. Fouiller les bâtiments est assez dangereux car la plupart des toits et des planchers se sont effondrés, ne laissant en place que des murs en équilibre instable. Soulignez l'extrême désolation des lieux. Les investigateurs naviguent ou pataugent dans une eau absolument noire qui reflète les frondaisons moussues. Les arbres se dressent au milieu des maisons et des granges à travers les restes de toits et de planchers.

Les anciens habitants ont emporté au nouveau village toutes leurs possessions et les investigateurs n'y trouveront donc pas grand-chose. Mais il y a quelque chose de surnaturel à naviguer sous les porches ou à travers les fenêtres des anciennes chambres ou des cuisines. D'étranges bruits résonnent partout, grincements et craquements des structures putréfiées, chants insistants des crapauds et des oiseaux. Les investigateurs pourraient même remarquer un alligator qui les observe dans un recoin sombre, ses deux yeux à peine au-dessus de la surface de l'eau.

Une petite maison de brique à la limite du village abandonné peut attirer l'attention. Elle appartenait à un trappeur et ses murs sont couverts de nombreux pièges de tout type : pièges à mâchoires (dont certains très grands modèles), collets de toutes sortes et pièges pour terriers. La rouille a fait des ravages mais la plupart, surtout les plus grands, sont encore utilisables.

Le cimetière submergé peut aussi retenir l'intérêt des investigateurs. Seuls les deux mètres cinquante d'un obélisque de granit suggèrent encore aux visiteurs la présence de ce site. Les PJ devront prendre garde aux autres dalles funéraires qui entourent l'obélisque ; situées immédiatement sous la surface, elles peuvent facilement briser une hélice. C'est peut-être le seul endroit où il est possible de discerner ce qui gît sous les eaux. Une observation attentive permet de deviner les dalles de marbre blanc ; la nuit, il est nécessaire de braquer une lampe directement vers le bas.

Au-dessus de la surface, l'obélisque porte l'inscription suivante : "P. Michel Thibideaux, d. 15 Mars 1880". Des investigateurs qui se trouvent dans le cimetière à minuit, ou qui attendent près de l'obélisque jusqu'à cette heure, entendent un hurlement étouffé, assourdi, semblant provenir de l'intérieur de l'obélisque ou de ses fondations (perte de 0/1D4 points de SAN). S'ils sont présents à minuit la nuit du 15 mars, ils voient alors le fantôme du Père Thibideaux qui fuit l'église par la porte de derrière pour se précipiter ici, courant dans l'eau comme si celle-ci n'existait pas. Quand cette apparition va atteindre l'obélisque, une explosion de tentacules et pseudopodes tortillants et tournoyants (qui n'ont rien de fantomatiques) pulvérise les eaux tranquilles. Le fantôme est dépecé membre après membre avant de disparaître dans le sol ; le même sort guette aussi les PJ qui s'approcheraient trop près. Tous les témoins de la scène subissent une perte de 1D2/1D8 points de SAN.

L'obélisque ne marque pas véritablement le lieu de sépulture de Thibideaux ; son corps n'a jamais été retrouvé. Les habitants ont érigé ce mémorial après l'engloutissement du village et Thibideaux s'est mis à hanter le lieu peu après. Son fantôme n'a que peu de pouvoirs sur le monde réel : il peut susciter des baisses de température localisées, dispose de capacités télékinétiques mineures (créer des rides à la surface de l'eau, pousser très lentement une barque vide), et peut faire entendre divers voix et bruits indistincts. Il n'y a aucun moyen spécifique de mettre fin à cette hantise qui disparaîtra d'elle-même si Turua est détruit ou conjuré.

La vieille église

La vieille église se dresse sur une hauteur proche du cimetière. C'est une construction massive : le faîte du toit atteint les dix-huit mètres de haut et court sur trente mètres, la longueur de l'église. La façade est dominée par un clocher de vingt-quatre mètres de haut terminé par un énorme chapeau pyramidal. Posé sur des murs de pierre sombre de six mètres de haut, le toit pentu d'ardoise noire disparaît dans les frondaisons.

Quand on regarde la façade, l'unique entrée qui passe sous le clocher paraît énorme, béante, inquiétante. Les alentours immédiats de l'église sont plus ou moins dépourvus de végétation : une étendue de boue couverte de feuilles mortes et d'autres débris tombés des arbres entoure et domine l'endroit. Un jet réussi de Suivre une Piste ou de Trouver Objet Caché révèle la présence de traces de pas récentes sur le sol, à proximité de l'entrée. Ces empreintes sont petites. Ce sont celles de quelques-uns des enfants LeGoullon venus jouer dans le bayou.

À l'intérieur, l'église est étonnamment bien conservée. La nef abrite deux rangées de massifs bancs de bois ; dans celle de droite, une quinzaine d'entre eux ne sont plus là. Complètement au fond, juste derrière l'autel, un énorme cyprès a poussé à travers le plancher. Son branchage a envahi toute la voûte et traversé un vitrail de près de cinq mètres de diamètre qui perce le triangle supérieur du mur arrière. Ses énormes racines replongent vers le bas à travers les lattes du plancher. Sur un jet réussi de Biologie ou de Botanique à +25 %, un PJ remarque qu'une telle croissance n'est pas naturelle. Si un investigateur d'une TAI supérieure à 11 va examiner le fond du trou qui a laissé passage à cet arbre sans se prémunir contre un effondrement éventuel du plancher affaibli, il doit réussir un jet d'Esquiver pour ne pas passer à travers et tomber dans l'eau. Le sous-sol de l'église est inondé : une couche d'eau d'un mètre de profondeur attend l'imprudent après un mètre cinquante de chute.

Le sanctuaire est vaste mais n'a rien de remarquable. Surélevé d'une cinquantaine de centimètres, il s'organise autour d'un autel de pierre grise ; à son niveau, deux poutres massives courent sous le plancher pour soutenir son poids. Sa surface ne porte aucune sculpture ou gravure et elle est en fait assez irrégulière ; même la table supérieure n'est pas particulièrement lisse. Il a été taillé dans la même pierre volcanique qui a servi à construire le temple. Sur l'autel, une bible ouverte a tellement souffert de l'humidité qu'elle est complètement illisible à l'exception de la couverture.

Le vitrail représente un motif floral abstrait, un arrangement concentrique de pièces de verre multicolores autour d'un disque central, lui-même taillé dans un verre gris sombre, couleur de fumée. L'arbre a percé le vitrail juste à la droite de ce panneau central. Depuis le sol, un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de déceler une plaque portant une inscription juste à la base du vitrail, à quelque douze mètres de hauteur. Quelques minuscules éclats de cristal sont aussi visibles dans le réseau de plomb qui unit le vitrail. Si quelqu'un escalade l'arbre (jet de Grimper) ou se sert d'une puissante lampe torche et d'une paire de jumelles, il peut lire sur la plaque (en français dans le texte) : "Prenez garde, les étoiles conspirent contre nous ; quand elles atteindront leur but, l'homme sur la pirogue de jonc viendra chercher nos âmes". Si le vitrail est photographié pour analyse ultérieure, ou si un schéma précis en est fait, on peut déterminer que la position des éclats de cristal correspond à celles d'un certain nombre d'étoiles. Le disque noir central représente l'axe de rotation du ciel nocturne, l'étoile polaire. Une trentaine d'étoiles de première grandeur sont représentées dans la configuration qui sera la leur au 22 mars 1991 (date à laquelle Aziz commencera sa cérémonie au Soudan). Obtenir une bonne représentation du vitrail n'a rien de facile, en raison de l'arbre qui pousse devant et à travers celui-ci.

L'accès au sous-sol de l'église peut se faire par le trou dans le plancher ou par un escalier situé dans une des petites pièces vides entourant l'arrière du sanctuaire. Cette cave est particulièrement inquiétante. L'eau couvre tout sur un mètre de profondeur, ce qui ne laisse qu'un autre mètre d'espace libre entre la surface et le plafond, sauf sous la plate-forme de l'autel où celui-ci est plus haut de cinquante centimètres. Les toiles d'araignées sont terriblement épaisses et l'odeur de pourriture omniprésente. Le fantôme de Thibideaux y est de plus particulièrement influent tant que dure la nuit.

Cypremont

La maison a été rachetée en 1975 à Mally Dubois par LeGoullon pour 1 200 $. Ce dernier a ensuite engagé plusieurs ouvriers du cru pour une remise en état, ce qui a duré cinq ans.

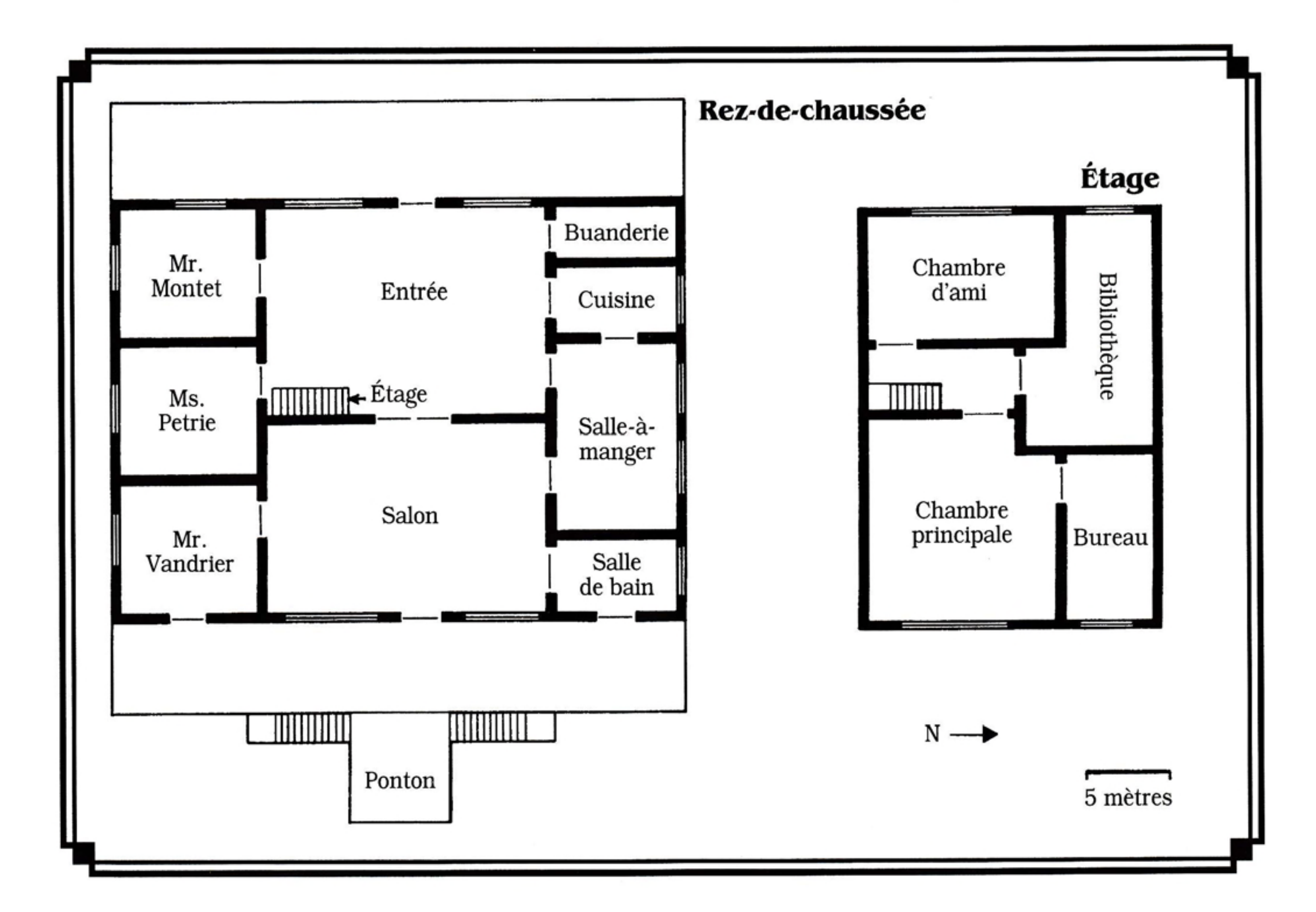
La route qui y mène est extrêmement cahoteuse. Les véhicules qui ont encore leur pot d'échappement le perdront certainement ici. Même avec une quatre roues motrices, la réussite d'un jet de Conduire Auto est nécessaire pour ne pas s'embourber dans une vaste flaque de boue à quelque deux cents mètres de la maison (un jet à -20 % avec une voiture classique).

Les cyprès couvrent en rangs serrés les environs immédiats de la maison qui sont complètement inondés à certains mois de l'année. À l'arrivée des investigateurs, la terre ferme entoure la construction sur trois côtés, la véranda de la façade donnant sur le bayou. La route s'arrête juste à côté de la maison entre un vaste "jardin de derrière" et l'Atchafalaya Bayou. Plus loin, en avant et sur la droite, un espace dégagé est destiné à l'atterrissage d'un hélicoptère (inclus dans le jardin). À gauche, un petit ponton peut accueillir deux hydroglisseurs et une vedette à turbine.

Pour une résidence de maître du Sud, Cypremont est assez modeste mais c'est la plus grande habitation des environs et elle est déjà bien majestueuse pour une demeure cajun. Basse et carrée, posée sur des blocs de pierre comme la plupart des maisons du bayou, elle comprend dans sa partie centrale, sous le faîte, un étage entouré par les basses pentes du toit ; ce premier étage est donc beaucoup moins vaste que l'ensemble rez-de-chaussée/véranda. C'est une maison à colombage et torchis couverte par un toit en bardeaux de cèdre. Dans la maçonnerie, des carreaux vernissés anciens sont insérés à intervalles réguliers (on les remarque sur un jet de Trouver Objet Caché réussi) ; leurs reliefs représentent démons, navires, tempêtes et combattants. La réussite d'un jet d'Occultisme permet d'en reconnaître le symbolisme maçonnique.

Ce qui frappe tout d'abord quand on voit Cypremont, c'est la manière dont le bayou semble l'entourer et la défendre. Les nombreux arbres l'encerclent et la protègent gentiment sans l'envahir. L'Atchafalaya coule tranquillement derrière, autour et sous la façade de la maison comme si celle-ci n'était qu'un autre chêne ou cyprès parasol. Elle semble reposer là depuis toujours.

Sous la grande véranda de façade se trouvent deux chaises. Elles sont souvent occupées par les hommes d'Aziz qui s'y



assoient pour fumer et surveiller la rivière ou le village sur l'autre berge.

L'entrée

Cette pièce immense et somptueuse renferme toutes sortes de souvenirs des voyages de LeGoullon et divers articles de collection. Deux maquettes, longues de près de deux mètres, représentent des cargos des Entreprises LeGoullon, le *Pontchartrain* et le *Lafourche*. Dans une autre vitrine sont exposés plusieurs artefacts de la tribu indienne locale, les Choctaw. Il y a des lances, des flèches, un casse-tête et un carquois. Sous la surface de verre d'une table à café, on peut voir six carreaux anciens (voir Aide de Jeu Thibideaux n° 2, page 142). On trouvera par la suite plus de détails sur ces carreaux dans "Les Voies de Nos Ancêtres" (page 75). Tous ces articles sont authentiques et extrêmement rares (comme le détermine la réussite d'un jet d'Anthropologie).

Il apparaît immédiatement en entrant dans cette pièce que la maison est équipée de l'air conditionné.

Salle à manger

Dix personnes peuvent s'attabler ici au milieu d'un somptueux mobilier d'érable cerise ou queue-de-tigre. Plusieurs vaisseliers et dessertes accueillent une très belle collection d'articles de table. Dans un des vaisseliers, deux bougeoirs sont particulièrement remarquables. En argent massif, ils représentent chacun une créature humanoïde d'environ 25 cm de haut qui, courbée sous l'effort, porte la chandelle comme une grande torche au-dessus de sa tête. Un examen plus attentif permet de déceler la vague allure pisciforme de ces créatures.

Cuisine

Beaucoup de nourriture cajun dans le réfrigérateur (voir le restaurant du village pour les différents plats). La cuisinière à plein-temps (Mrs. Petrie) sait préparer d'excellents jambalaya et gumbos ainsi que les diverses charcuteries cajun et d'autres spécialités. Elle a aussi appris à confectionner les galettes de pain sans levain qui constituent la diète unique d'Aziz.

Salon

C'est dans cette pièce que LeGoullon recevait ses invités d'importance et elle est aménagée en conséquence. Elle reste maintenant inutilisée sauf pour les visites de Labib qui aime s'y reposer et s'y détendre. Il y a plusieurs grands et profonds fauteuils, deux canapés, diverses tables basses et guéridons et un bar bien garni. Un poste de télévision grand modèle est dissimulé dans un buffet. Il reçoit la plupart des chaînes américaines grâce à une antenne satellite installée sur le toit.

Logements du personnel

Ces trois pièces sont utilisées par les trois employés de maison de LeGoullon : Mrs. Petrie (la cuisinière), Vandrier (le factotum) et Montet (le médecin du village).

La chambre de Mrs. Petrie n'est qu'à peine décorée. Toute une collection de sachets d'herbes odorantes et de fleurs séchées au puissant parfum est soigneusement rangée tout autour de la pièce. L'odeur est si forte que quiconque pénètre ici en est imprégné pour 2D10 rounds. Ainsi embaumé, il ne sera pas difficile à repérer.

SOPHIE PETRIE, cuisinière/femme de chambre, 53 ans

FOR 8	CON 11	TAI 8	INT 12	POU 11
DEX 10	APP 12	ÉDU 10	SAN 30	PV 10



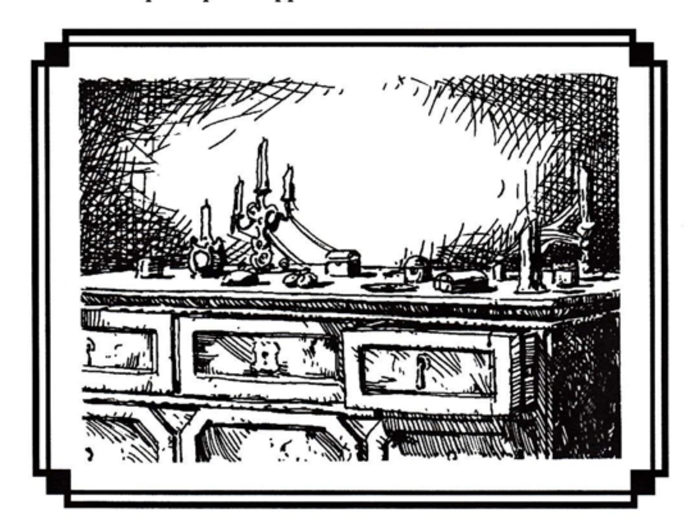
Bonus aux dommages : -1D4.

Compétences : Cuisiner 75 %, Nettoyer 55 %. Langues : Anglais 15 %, Cajun 60 %.

Accessoires : Poêle à frire ou chiffon à poussière.

Mrs. Petrie est une forte femme au visage terreux. Sa peau flasque et son parler traînant lui confèrent un air de fatigue permanent. Elle porte des robes d'été à fleurs sous le tablier de sa fonction. C'est une excellente cuisinière et une ménagère raisonnablement efficace.

Montet n'occupe sa chambre qu'à l'occasion de ses séjours à Cypremont. Ses visites étaient bien plus fréquentes du temps de LeGoullon mais, dernièrement, il y a à peine mis les pieds. S'il apparaît que les investigateurs s'intéressent à cette demeure, il se dépêche de s'y rendre et s'y installe pour voir le tour que prennent les événements. De même, il est présent si Aziz décide d'inviter l'équipe. La commode de Montet est surmontée d'un certain nombre de chandelles de différentes tailles et couleurs. Il prescrit l'une ou l'autre suivant la maladie considérée. Un des tiroirs contient plusieurs cordelettes nouées aussi utilisées pour les soins, ainsi qu'une lancette à la lame menue et acérée. Divers bocaux, flacons, sachets et boîtes sont posés un peu partout dans la pièce. La plupart sont étiquetés (*en français*). Voici une liste de certains de ces remèdes et de leurs effets thérapeutiques supposés.



- toiles d'araignées dans une boîte de conserve — contre les saignements
- *herbe à malot* (racine du lis des marais) — contre la fièvre
- plaque de métal couverte de sucre brûlé — contre la congestion (la fumée)
- *mauve* (herbe émiettée) — contre les infections
- *cafards* (morts) — contre les empoisonnements du sang
- *sel* (en sachets) — soulage la douleur
- *soufre* — purifie le sang (à prendre avec de l'eau)
- feuilles de sassafras — purifient le sang (en tisane)
- *ail* — vermifuge

MARK MONTET, "Traiteur*" du village, 46 ans

FOR 9	CON 13	TAI 13	INT 15	POU 12
DEX 11	APP 13	ÉDU 13	SAN 12	PV 13



Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Diagnostique des Maladies 55 %, Premiers Soins 75 %, Traitement des Maladies 65 %. Langues : Anglais 15 %, Cajun 75 %.

Accessoires : Voir description de sa chambre.

* En français dans le texte

Montet est le "traiteur" du village, son guérisseur. Il transporte avec lui un sac qui contient tout un éventail de "remèdes". Si les villageois trouvent les personnages trop curieux, ils ont recours à ses services contre eux. Parmi les rituels dont il se sert pour guérir ses patients, certains appartiennent à la "magie du bouc émissaire". Par exemple, un penny est frotté contre une verrue et la piécette est ensuite donnée à une autre personne ; cette dernière hérite alors aussi de la verrue. La nourriture peut également servir d'intermédiaire à cette magie : quelques gouttes de sang obtenues d'un coup de lancette dans une partie infectée sont versées dans le repas de la victime. Le "traiteur" dispose des sources nécessaires pour infliger rhumatismes, verrues, ver solitaire, goutte ou laryngite. Tout individu visé par une telle malédiction peut y résister en emportant une lutte POU contre POU contre Montet (12 de POU). Chaque rituel ne peut concerner qu'un seul personnage.

Des trois chambres, celle de Vandrier semble la plus habitée. En tant que factotum, maître d'hôtel et garde, Vandrier assume de nombreuses responsabilités. Sa chambre reflète cette polyvalence. La penderie renferme ses tenues de maître d'hôtel ; elle est pleine de chemises blanches amidonnées, de nœuds papillons et de costumes sombres. Ses vêtements de travail sont généralement sur un dossier de chaise ou pliés sur une petite malle dans un coin de la pièce. Celle-ci contient un revolver cal. 44 Magnum, ainsi qu'une pile de romans d'aventure western à deux sous. Un fusil à pompe cal. 12 est aussi rangé dans la penderie. Les deux armes sont chargées et une ample réserve de munitions s'empile sur une étagère du placard.

PHILIPPE VANDRIER, maître d'hôtel/factotum/garde, 56 ans

FOR 12	CON 16	TAI 14	INT 12	POU 10
DEX 14	APP 10	ÉDU 9	SAN 25	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver 65 %, 1D8 +1D4 ; Coup de Poing 55 %, 1D3 +1D4 ; Coup de Pied 45 %, 1D6 +1D4 ; Gourdin 55 %, 1D6 +1D4 ; Fusil de Chasse 50 %, 4D6/2D6/1D6 ; Fusil 50 %, 1D6+2.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 70 %, Piloter un Bateau 50 %, Piloter un Hydroglisseur 65 %. Langues : Anglais 15 %, Cajun 70 %.



Accessoires : Derringer cal. 357 quatre coups.

Vieil ami de la famille LeGoullon, Vandrier a remarqué le caractère différent du "nouveau" LeGoullon. Il n'apprécie pas du tout Aziz qu'il appelle "l'arbi" dans son dos. N'arrivant pas à déterminer au juste ce qui l'inquiète chez le nouveau LeGoullon, il cherche des indices. Il ne s'explique pas les récents appels et fax en provenance du Soudan ni pourquoi son patron s'est mis à voyager autant. Soupçonneux, il n'en reste pas moins loyal.

Salle de bain

C'est une salle de bain ; vous devez savoir comment la décrire. Ses diverses évacuations sont reliées à un tuyau qui court jusqu'à une des mares derrière la maison.

Buanderie

Cette pièce contient les machines à laver et à sécher le linge, le compresseur d'air conditionné, une chaudière à bois et le système de pompage et de purification de l'eau. On y trouve aussi un congélateur qui renferme une série de sacs. Ils ne sont pas étiquetés et contiennent des viandes de bœuf, veau, porc, crevette, crabe, écrevisse, tortue, crocodile, rat musqué et poisson-chat. Déterminer la nature de ces chairs étranges constituera un sacré travail pour un investigateur curieux.

Chambre principale

La décoration de cette pièce est très reposante. Des draperies en moustiquaire enferment complètement le grand lit. Le plafond est illuminé de biais par un éclairage indirect. La penderie est pleine de coûteux costumes italiens et de chemises blanches fraîchement repassées (ce sont les vêtements de Labib). Sur la coiffeuse se dresse une photographie de LeGoullon et Miss Toillamer ; ils semblent poser dans un chalet suisse.

Un râtelier d'armes contient trois fusils et deux fusils de chasse : un vieux Browning 30.06 automatique, un AR15 et un Weatherby Mark V de calibre 300 Weatherby Magnum pour les âmes rayées et un SPAS 12 et un double canon de Calibre 20 pour les âmes lisses. Il y a une ample réserve de munitions et deux chargeurs de 30 balles supplémentaires pour l'AR15. L'AR 15 et le Weatherby sont tous deux équipés de lunettes. Aucune de ces armes n'a été touchée depuis au moins deux ans.

Chambre d'ami

C'est celle d'Aziz quand il est à la maison. Il y a quelques vêtements de femme dans la penderie. Ils sont très élégants et semblent aller parfaitement à Miss Toillamer (jet d'Idée réussi à la moitié). Un ventilateur de plafond a été installé dans cette pièce à la demande d'Aziz qui apprécie particulièrement ce genre d'appareils. Au pied du lit, sur une table en céramique de 60 sur 90 cm sont entreposées une demi-douzaine de coupes sacrificielles en céramique elles aussi. Certaines sont noircies par le feu, d'autres sentent légèrement la bière ou le vin et d'autres encore contiennent peut-être quelques miettes de nourriture. Elles sont utilisées par Aziz quand il prie Amun-Shaklal ou d'autres dieux et esprits. Les personnages dotés de compétences en Archéologie ou Anthropologie ont droit à un jet pour identifier le dessin koushite et particulièrement antique de ces coupes.

Bibliothèque

La pièce contient environ 4 000 ouvrages. Nombre d'entre eux sont anciens et rares, la plupart concernant la Louisiane et l'histoire cajun. Les autres livres traitent des affaires, du transport maritime, du droit des sociétés, etc. Parmi eux figure un volume hébreu intitulé (pour ceux qui lisent cette langue) *Le Chacal et la Vipère*, accompagné d'une traduction française partielle. Ces livres sont venus aux États-Unis avec Bousson à l'occasion de sa visite au Père Thibideaux. Il est hautement improbable qu'ils attirent l'attention des PJ avant la lecture du journal de Bousson.

Sur le mur nord, un portrait richement encadré représente un gentleman digne et âgé, avec de grands yeux noirs et une bible à la main. Une petite plaque de cuivre à la base du cadre indique qu'il s'agit du "Père Michel Thibideaux". Le portrait est solidement plaqué au mur tant que l'on n'appuie pas sur un petit bouton dissimulé au sommet de l'encadrement d'une des fenêtres. Il peut alors pivoter pour révéler un coffre-fort à combinaison, contenant l'exemplaire du *Livre des démons des eaux* (en français).

Posée sur le grand bureau, on peut voir la statue qui a amené LeGoullon et Labib à renchérir l'un sur l'autre à Sotheby's. Cette sculpture assez ramassée représente une sorte de pieuvre. Les tentacules ont été creusés de logements destinés à des dents de requins (une seule de ces dents est encore présente). L'objet a été sculpté dans du bois de fer. Il a été mis aux enchères avec d'autres articles récupérés par une équipe de chasseurs de trésors du Pacifique Sud. Le navire fouillé, l'*Horizon*, un bâtiment anglais, avait coulé près de Tahiti aux alentours de 1700. C'était le seul élément "culturel" du trésor et il a été acquis par Labib pour 2 000 000 $. Une petite étiquette blanche collée sous la statue porte le code S1218, le numéro d'enregistrement de Sotheby's. L'enchère si disputée a eu lieu il y a deux ans et c'est cette sculpture qui a conduit LeGoullon à rendre une visite fatale à Labib sur son yacht.

Bureau

Il y a ici ordinateur, imprimante laser, modem, télécopieur, répondeur et tous les autres éléments nécessaires à un bureau moderne. Un des fichiers stockés sur le disque dur s'intitule "planner" ; il contient les rendez-vous et notes au jour le jour de LeGoullon.

Il est possible d'avoir accès au système informatique des Entreprises LeGoullon à partir du PC de ce bureau. Le mot de passe de LeGoullon est Soubert, le nom de jeune fille de sa mère, et le numéro de téléphone est déjà entré dans le programme gestionnaire du modem.

Un avis de transmission concernant un fax envoyé d'ici à l'île Abou Sobekh repose près du télécopieur (voir Aide de Jeu Thibideaux n° 3, page 142).

Si les investigateurs consultent le répondeur (peu importe le jour), ils entendent le message en français suivant (réussite d'un jet de Français nécessaire) : "Dr. Aziz, rejoignez-moi à Khartoum aussitôt que possible". Suivent plusieurs phrases en koushite (aucun jet ne peut en révéler la signification). Quelqu'un qui a déjà entendu la voix de Labib (à l'aéroport de Nuku'alofa, par exemple) peut la reconnaître sur un jet d'Idée réussi au dixième.

Extraits choisis du journal de monsieur Henri Bousson

10 janvier 1879

On m'envoie en Louisiane, aux États-Unis, rencontrer un Père Michel Thibideaux au sujet d'un ouvrage de la section des livres rares qu'il a omis de rendre. Plusieurs tentatives pour entrer en contact avec lui sont restées sans résultat et l'ouvrage a été jugé suffisamment important pour s'assurer de son retour par une visite à domicile. Un tel voyage pour un ouvrage aussi sinistre peut sembler étonnant ; il n'est certainement pas motivé par son contenu mais plutôt, considérant sa source, l'Inquisition, pour sa valeur de référence pour l'étude de l'oppression qu'a fait peser l'Église catholique sur les jeunes sectes protestantes. De toute façon, un tel voyage est bienvenu, surtout avec l'hiver glacial que connaît Paris.

2 février 1879

J'arrive enfin à la Nouvelle-Orléans. Le soleil et la chaleur tant attendus sont au rendez-vous, mais pas M. Thibideaux ni son représentant, mais peut-être n'a-t-il pas reçu mon télégramme. J'ai choisi de m'installer à l'Hôtel Beau Site, près de la gare, car il constitue un point de chute parfait pour le Français usé par le voyage que je suis. Demain matin, je passerai à la gare réserver mon billet de retour pour New York. Le voyage a été long mais le paysage est des plus reposants et j'en ai profité pour travailler à la traduction d'un autre ouvrage hébreu, "Le Chacal et la Vipère", une fable. Une fois mon billet réservé, j'essaierai de trouver les moyens de me rendre dans ce village de Thibideaux Junction.

3 février 1879

Mon voyage à Thib. Junct est arrangé et c'est en bateau qu'il se fera ! Je ne pensais vraiment pas m'engager dans de telles complications, mais il apparaît clairement que c'est le seul moyen de rejoindre ce village. Écrit deux lettres, une à Mère et une autre à ma chère Ghislaine. Je me demande ce qu'elles penseront de mes aventures américaines.

5 février 1879

Quel périple ! Il a fallu toute la journée d'hier et encore six heures aujourd'hui pour atteindre notre destination. Il a d'abord été nécessaire de descendre jusqu'à l'embouchure du Mississippi et de longer un temps la côte, avant de s'enfoncer à nouveau dans les terres. Au coucher du soleil, nous n'avions pénétré dans les bayous côtiers que de quelques kilomètres et nous nous sommes amarrés pour la nuit. Le pays est beau et grand ; la végétation est parfois si dense qu'elle me rappelle mon voyage en Extrême-Orient. Le village est très petit et je me demande quel besoin un pasteur si campagnard peut avoir d'un ouvrage si ancien. Je n'ai pas encore rencontré l'homme, mais je dois dîner avec lui ce soir dans sa nouvelle maison.

5 février 1879

Voilà, le livre a été restitué et il ne semble pas avoir souffert de l'humidité comme je le craignais. Il est toujours en bon état et je crois qu'il a été traité avec soin. Le dîner était plutôt étrange ; la maison de Thibideaux n'est pas encore terminée et nous avons mangé au milieu des gravats. Elle se situe passablement à l'écart du village, mais celui-ci paraît prospère et il s'étendra donc peut-être jusqu'à entourer cette belle demeure. Mon hôte s'est excusé de bonne grâce de la non-restitution du livre et m'a remis un billet à ordre à ramener à Paris qui devrait couvrir toutes mes dépenses de voyage. La bibliothèque appréciera certainement. Il s'est montré légèrement distant, mais sans doute avait-il la tête au sermon qu'il devait faire plus tard dans la soirée. Il est bien agréable de converser enfin avec un authentique Français, l'acadien abâtardi étant très difficile à comprendre. Ah, je commence à entendre des chants dans le lointain ; le sermon doit avoir commencé. Une dernière pensée avant de souffler ma lampe : mes tripes semblent ne s'accommoder qu'assez difficilement de la nourriture locale, de toutes ces épices et combinaisons étranges. Mais il est tard et je suis très fatigué ; cela ne troublera peut-être pas mon sommeil.

6 février 1879

Une très mauvaise nuit et un voyage en bateau qui n'en finit plus. Je n'ai pas eu l'occasion de parler à nouveau avec le Père Thib. Quand je suis parti tôt ce matin, on m'a dit qu'il était encore à l'église. C'est un peu étonnant, car je crois bien l'avoir vu depuis la fenêtre de ma chambre qui marchait dans le bayou juste avant l'aube. Enfin, au lit maintenant. J'ai ce que j'étais venu chercher et demain j'essaierai d'échanger mes réservations et d'avancer ma date de départ.

Suit une série d'entrées décrivant le trajet ferroviaire entre la Nouvelle-Orléans et New York dont voici la dernière :

10 février 1879

Il y a un mois jour pour jour que je suis parti et demain j'embarque sur le bateau qui me ramènera en France. Je devrais prendre plus souvent mes congés en janvier car ces vacances m'ont fait du bien. Un peu de chaleur et de nouveaux paysages et voilà que je me languis de mon appartement et de Paris. Mais je crois que le midi constituera un séjour de vacances plus confortable. Le voyage est moins fatigant. Curieusement, et la fatigue y est peut-être pour quelque chose, je crois avoir reconnu le batelier qui m'a ramené à la Nouvelle-Orléans dans le train de ce matin. Certainement ai-je besoin de repos.

Après cette dernière entrée, une main étrangère a écrit en grosses lettres informes "Et du repos tu en auras, petit bibliothécaire".

Sur une des étagères est posé le journal d'un Français du nom d'Henri Bousson, envoyé ici par la Bibliothèque Nationale en 1879. Il venait récupérer un exemplaire du *Livre des démons des eaux* emprunté par le Père Thibideaux. Thibideaux avait décidé de sa mort dès le premier jour mais ne souhaitait pas attirer l'attention sur son village. Il a fait le nécessaire pour garder le livre et pour que la Bibliothèque le croit volé à New York par des tueurs. La dernière phrase du journal est de la main de Thibideaux. Une compétence en langue française d'au moins 25 % est nécessaire pour lire le document (voir l'Aide de Jeu Thibideaux n° 3, page 142).

Fichier "Planner"

Ce fichier sur disque dur contient des centaines d'entrées qui correspondent à chacune des journées affairées de la vie de LeGoullon. Il couvre ainsi une dizaine d'années pour s'interrompre il y a environ deux ans de cela. La première date est celle du 17/1/80. On y trouve trace de plusieurs déjeuners ou dîners par semaine avec Miss Toillamer. La dernière entrée est celle du 18/10/89. Suivent ci-dessous quelques extraits plus particulièrement intéressants.

12/11/87
Dire à Vandrier de remplacer la pirogue manquante derrière Cyp.
10/8/89
Sotheby's n° S1218
17/10/89
22 h vol TWA 387, NO-NY-Ath.
18/10/89
12 h hélico pour dîner sur yacht avec Mr. Labib

Ces entrées ne sont découvertes que sur réussite d'un jet de Trouver Objet Caché ou d'INT x 2 %. Le Gardien fera lui-même les jets nécessaires pour déterminer si les personnages trouvent quelque chose d'intéressant. Il peut décider d'inventer diverses entrées sans rapport avec l'histoire ou se contenter de descriptions générales en attendant un jet suffisamment brillant.

Le temple

Le temple se trouve à environ un kilomètre et demi au nord de la maison, en plein cœur du bayou. Le seul moyen de naviguer jusque-là est de prendre un hydroglisseur pour suivre un bras couvert de joncs à l'ouest de Cypremont. Le bras d'eau tourne et vire un moment, avant de s'élargir en une étendue d'eau cachée sous la voûte des arbres. Les lichens pendent ici en abondance car personne n'est jamais venu les récolter. Le pilote de l'hydroglisseur devra prendre garde aux épais rideaux de lichen capables de bloquer son hélice.

Il est aussi possible de suivre l'un des nombreux sentiers qui s'enfoncent dans les bois autour de Cypremont. L'un d'entre eux file plus directement au nord que les autres après divers détours. La réussite d'un jet de Navigation reste cependant nécessaire pour remarquer que ce sentier semble bien aller quelque part. Après un kilomètre ou moins, la piste devient complètement détrempée et, quand en avant tout est couvert par l'eau, on arrive près d'une pirogue (équipée d'une longue perche) cachée derrière un tronc tombé à terre (réussite d'un jet de Trouver Objet Caché nécessaire).

Qu'ils prennent l'un ou l'autre chemin (ou qu'ils pataugent au hasard s'ils sont particulièrement optimistes), les investigateurs vont passer pas mal de temps à chercher le temple. Le meilleur pari consiste à toujours aller vers la partie du marais la plus sombre et la plus touffue. Quand ils approchent du temple, demandez des jets d'Écouter et de Trouver Objet Caché. Sur une réussite d'Écouter, soulignez l'absence des bruits d'insectes, d'oiseaux ou de crapauds qui résonnaient si fort dans le marécage entourant le Vieux Village. Il règne ici un silence de mort. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché leur permet de remarquer deux yeux d'alligator qui les observent non loin de là. Annoncez ensuite qu'ils en voient deux autres, puis encore deux autres. Ils sont observés par des milliers de paires d'yeux (perte de 0/1D2 points de SAN).

L'eau est ici profonde d'un mètre à un mètre cinquante. Quand les PJ approchent du temple, quelques rides commencent à apparaître autour du bateau et des nageoires fendent ensuite la surface de loin en loin. Ce sont des nageoires de poissons-chats et bientôt des centaines d'entre eux envahissent la surface à proximité de l'embarcation. Les poissons lèvent leur tête hors de l'eau de temps à autre quand ils sont soulevés par les dos des autres. Dans le silence étouffant, on peut entendre les bruits de succions de leurs bouches. Si quelqu'un fait le moindre geste, une agitation hystérique gagne les poissons qui se trouvent de son côté, une agitation qui se traduit par force éclaboussures pour ce personnage.

Une fois que le temple est enfin visible, tous les poissons et alligators disparaissent. L'eau retrouve son immobilité et pourtant le bateau continue de glisser vers le temple.

La structure ressemble à un Stonehenge couvert. Douze grosses colonnes de pierres supportent un toit de pierre bas et pointu. L'ensemble mesure presque 18 m de diamètre et apparemment quelque 7 m de hauteur à la pointe du toit. Le rebord du toit n'est qu'à 1,20 m au-dessus de l'eau et l'espace entre les colonnes mesure 1,80 m. Chacune de ces ouvertures est abondamment drapée de l'omniprésent lichen. Il pend des cyprès alentours et couvre tout le toit jusqu'à le faire ressembler à une basse colline herbeuse. Le bâtiment sert d'appui à un gros cyprès tordu qui suit la courbe du toit jusqu'à mi-pente avant de se redresser et de rejoindre la voûte de la forêt. Au premier coup d'œil, il semble pousser à travers le toit.

Si les investigateurs trouvent le courage d'entrer à l'intérieur, ils sont accueillis par une obscurité presque totale où seules les ouvertures obstruées de lichen marquent indistinctement le périmètre du temple. S'ils naviguent à la perche, ils ne trouvent plus le fond ; le temple repose sur un puits béant. De même s'ils essaient de toucher le plafond, ils s'aperçoivent qu'il est beaucoup plus haut à l'intérieur qu'il n'y paraît à l'extérieur (perte de 1/1D4 points de SAN).

S'ils regardent à l'intérieur à partir d'une des ouvertures, ils voient la silhouette d'une sorte d'estrade au milieu du temple. Il s'agit, en fait, d'un autel sur lequel repose un objet brillant. C'est un cylindre doré de 30 cm de long sur 15 de diamètre terminé, aux deux extrémités, par un disque de 25 cm de diamètre épais d'un bon centimètre. Cela ressemble un peu à une grosse bobine. Quand les investigateurs s'en approchent, le cylindre leur semble coulé dans l'or massif mais, examiné de plus près, ils se rendent compte qu'il s'agit en fait d'un objet de bois couvert d'une épaisse feuille d'or. La colonne centrale est entièrement décorée de motifs géométriques, comportant des creux qui laissent voir l'ébène usé sous la feuille d'or.

L'objet est un tabouret acheté par LeGoullon. Une réussite d'Anthropologie en indique l'origine, l'Afrique Occidentale, et l'antiquité apparente. Une réussite à -40 % détermine qu'il doit provenir du territoire du Ghana moderne et avoir été fabriqué dans la tribu Achanti dans les cinq derniers siècles. Ces tabourets se transmettaient dans les familles de chef en chef ou de patriarche en patriarche. Plus la famille était riche ou importante et plus le tabouret était luxueux. Les investigateurs ne l'apprendront peut-être jamais, mais le dernier titulaire de ce siège particulier était un prêtre influent des Achanti, Akotche N'Gombo, qui vivait près de l'actuelle ville de Koumassi au Ghana et mourut en 1654. Akotche était respecté pour la grande puissance qu'il avait acquise dans ce qui s'appelle maintenant le vaudou et il ne fait pas de doute qu'à sa mort, il a rejoint les *mystères*. Après sa disparition, le tabouret a été noirci à la suie et placé dans un coffre sacré car l'on jugeait Akotche trop puissant pour que ses descendants usent de son siège.

À présent, le tabouret contient une partie de l'essence d'Akotche. Si quelqu'un entre en transe, en état d'hypnose, assis dessus, il récupère ses points de Magie au double du rythme habituel. Cela provoque malheureusement la colère d'Akotche et l'utilisateur doit réussir un jet de Chance après chaque utilisation ou subir une période d'extrême malchance (les deux prochains jets de Chance sont des échecs catastrophiques et les cinq suivants de simples échecs).

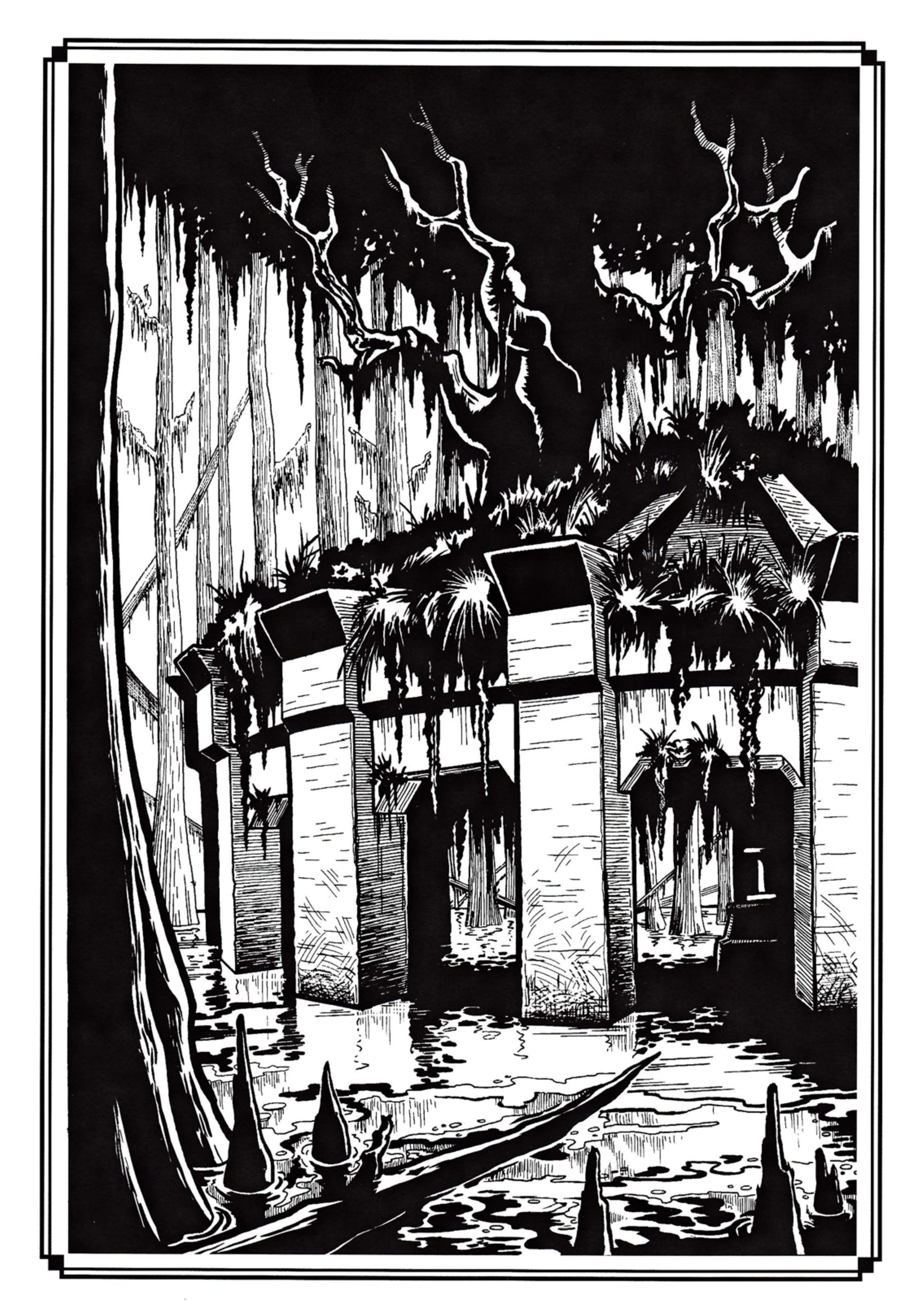
Le temple remonte, en fait, à une époque où aucun homme n'habitait l'Amérique. Il est constitué d'énormes blocs de pierres volcaniques qu'on ne retrouve plus à l'heure actuelle nulle part dans cette région. Il est impossible de déterminer comment il a pu être construit sans recours à une certaine technologie.

Si le tabouret est sorti du temple, les choses tournent très mal pour les investigateurs, à moins qu'ils n'aient eu la bonne idée d'arriver en hydroglisseur. Les poissons-chats vont d'abord se presser contre la pirogue comme précédemment mais, cette fois-ci, en concentrant leur nombre à une des extrémités de l'embarcation et en commençant à pousser et à se tortiller en rythme. Un bon nombre se retrouvent carrément dans le bateau, suffoquant et se contorsionnant. Les personnages doivent réussir un jet de DEX x 5 ou annoncer qu'ils s'accrochent à deux mains. Vient ensuite l'attaque des alligators. Ils sont nombreux, et ils s'acharnent toujours plus nombreux sur l'embarcation, la poussant et la frappant de leur queue jusqu'à ce que tous les passagers soient en train de se faire dévorer dans l'eau ou que le tabouret soit éjecté du bateau.

Si pour une raison ou une autre, les personnages attisent la colère de Turua, en essayant de faire sauter le temple, par exemple ou en s'en prenant à un des enfants, les événements tournent au cataclysme.

Turua

Le "Père des marais" est aussi bien incarné dans le bayou et les marais alentours que dans ses arbres et animaux. C'est une sorte de moisissure fantastiquement étendue dont les milliers de filaments courent à travers toute la zone. Le centre de cette énorme masse, sa racine, se trouve sous le temple. Ce



corps possède un certain degré de conscience grâce à ses serviteurs qui incluent aussi bien les animaux, les insectes que les Enfants. Turua dispose aussi d'un certain contrôle sur ces serviteurs et il peut donc lancer des attaques en masse d'alligators et de poissons-chats.

Si l'on provoque sa colère, en s'en prenant, par exemple, à un des Enfants ou à son temple, il se venge. Si la provocation est due à un individu, il envoie à sa poursuite une masse noueuse de tentacules pour le tuer.

TURUA, masse noueuse de tentacules en chasse

FOR 40	CON 30	TAI 40	INT néant	POU 20
DEX 15	APP néant	ÉDU néant	SAN néant	PV 35*

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Tentacules 75 %, 1D6 par tentacule qui enserre la victime pendant ce round.

La masse se déplace sous le sol ou sous l'eau avec un Déplacement de 16. Quand elle est sous sa cible, elle surgit en agitant 2D6 tentacules. Chaque round, elle peut attaquer avec 1D6 tentacules ; une fois que l'un d'eux enserre la victime, les dommages sont appliqués à chaque round.

Si la colère de Turua est particulièrement sauvage, si des explosifs sont utilisés contre le temple ou que plusieurs des Enfants sont tués, ou si une de ses masses de tentacules est détruite, il entre alors en "éruption". Le temple devient l'épicentre de plusieurs ondes sismiques qui vont secouer les terres détrempées alentours. Des trombes d'eau surgissent ensuite des ouvertures du temple et, finalement, un anneau de tentacules émerge dans le périmètre immédiat de celui-ci. Ces tentacules vont s'affaisser pour émerger à nouveau en une série de vagues concentriques qui s'éloignent du temple, tel un gigantesque rond de sorcières toujours plus grand. L'anneau s'étend avec un Déplacement de 8. Les tentacules, tels d'énormes fouets saisis de convulsions, déchirent et détruisent tous les êtres vivants qu'ils rencontrent sur leur passage jusqu'à 800 mètres du temple. Voir ci-dessous pour une description d'un de ces milliers de tentacules. Si le sacrilège intervient sur la terre ferme, Turua provoque un tremblement de terre et la hauteur est nivelée jusqu'à se retrouver sous la ligne des eaux.

* Chaque tentacule a 35 points de Vie. Une masse en chasse dispose donc de (35 x nbre de tentacules) points de Vie. Les filaments noueux et insécables qui accompagnent les tentacules ne peuvent être utilisés pour attaquer ; ils constituent à la fois le squelette et le moyen de locomotion de la chose. Ils peuvent cependant accidentellement transpercer le bois ou les chairs dans leur recherche d'une prise. Les investigateurs doivent réussir un jet de Chance tous les rounds pour ne pas être percés par l'un d'eux (1D10 points de dommages).

Perte de Santé Mentale : La vue d'une masse de tentacules en chasse coûte 1D2/1D8 points, celle du "rond de sorcières" 1D6/2D8 et celle de Turua lui-même 1D8/2D10.

ALLIGATOR, *Alligator mississippiensis*

FOR 26	CON 18	TAI 26	POU 11
DEX 9	PV 22	Déplacement 6/8 (nage)	

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Morsure 50 %, 1D10 +2D6.

Armure : 5 points de cuir.

Compétences : Discrétion 50 %, Se Cacher 60 %.

TORTUE PIÈGE-À-LOUP, coupeuse de jambes, *Chelydra serpentina*

FOR 12	CON 12	TAI 7	POU 11
DEX 3	PV 10	Déplacement 2/4 (nage)	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Morsure 50 %, 1D10.

Note : En cas de morsure, la victime doit d'abord tuer la tortue avant d'essayer de se libérer en forçant l'ouverture de son bec avec un levier quelconque. Les dommages provoqués par la morsure ne sont comptés que lors du premier round, mais la tortue reste ensuite fixée à sa victime.

Armure : 6 points.



Interlude : Les voies de nos ancêtres

Une fausse piste

Décor

À Cypremont, dans l'entrée, une table à café abrite sous un plateau de verre une série de six carreaux anciens. Ces carreaux de céramique basse température gris-brun sombre sont vernissés de blanc et de bleu. Les dessins qu'ils représentent sont légèrement en relief et des inscriptions ont été taillées dans la surface avec un poinçon ou quelqu'autre outil acéré. Chaque carreau mesure à peu près 20 x 15 x 1 centimètres.

Quatre d'entre eux représentent des zones géographiques proches du site historique de la colonie Roanoke. Le cinquième montre un navire à voile du 16e siècle pénétrant dans une baie profonde. Le dernier dépeint un Indien musclé vêtu seulement d'un pagne en forme de tablier dans un décor d'arbres et de maïs stylisés. L'homme est chauve ; il porte un collier constitué de griffes d'ours et ses oreilles sont percées par des serres (d'aigle probablement). Les carreaux à motifs géographiques semblent bien être des cartes. Ils portent les mots suivants gravés dans l'argile : Roanoac, Wococon, Croatoan et Hatorasck. Le carreau du navire est marqué "Le Lion" et celui de l'indien "Manteo". Le seul détail non immédiatement apparent est le sceau de l'artisan ; une réussite de Trouver Objet Caché permet de le déceler au dos de chaque pièce. Il est constitué par un petit "A" majuscule enfermé dans un "D".

Un jet de Connaissance réussi au cinquième, ou d'Histoire à plein, indique que les carreaux datent du début de la période coloniale américaine. Une réussite à -25 % en Histoire ou en Archéologie relie les inscriptions à des lieux et des personnes en rapport avec la colonie Roanoke de 1587. Celle-ci avait mystérieusement disparu quand les vaisseaux anglais qui lui apportaient enfin renforts et ravitaillement se présentèrent en 1590. Les personnages pourront aussi déduire que ces carreaux sont des objets de valeur, considérant le peu d'artefacts retrouvés par les fouilles conduites sur le lieu de la colonie.

Si les personnages cherchent plus d'informations sur ce sujet, ils croisent le chemin du Dr. Miles Whetherly. L'homme a écrit plusieurs livres sur le sujet (*Roanoke : La colonie Perdue*, *Les Fouilles à Fort Raleigh : Déterrer un Mystère*, *Roanoke : Une Première Tentative de Colonisation*, etc.) et on le considère généralement comme une autorité incontournable en la matière. Avant de chercher à le rencontrer, les personnages peuvent tout de même acquérir à coups de réussite de Bibliothèque les informations qui suivent. Soulignons que si les références à la colonie Roanoke ne manquent pas, aucune ne mentionne les carreaux ou quelque chose d'approchant.

En 1584, Sir Walter Raleigh (un favori d'Élisabeth Ire) finance une exploration de la région de Roanoke. Pendant cette expédition, deux Indiens, Mateo et Wanchese, sont emmenés à bord et ramenés en Angleterre.

Les deux Indiens reviennent à Roanoke avec la première vague de colons en 1585. Cette première tentative de colonisation est abandonnée en 1586 et Manteo rentre en Angleterre avec les colons survivants.

En 1587, une deuxième tentative de colonisation a lieu sous le commandement du gouverneur John White. Un des navires de l'expédition, *Le Lion*, s'échoue sur des récifs pendant une tempête et l'essentiel du ravitaillement des colons est alors perdu. White accepte de rentrer en Angleterre pour demander l'envoi de ravitaillement supplémentaire à Sir Walter Raleigh.

En 1590, quand White revient enfin à la colonie Roanoke (il a été retardé par la guerre avec l'Espagne), il trouve celle-ci abandonnée. Trois lettres ont été gravées dans le tronc d'un gros arbre, "CRO". Il découvre aussi sculpté dans l'un des piliers d'entrée du fort en ruine le mot "Croatoan".

Sur des réussites de Bibliothèque au cinquième, les personnages tombent sur les renseignements suivants.

- Ananias Dare, artisan céramiste, était un passager du *Lion* en 1587.

- Ananias était le père de Virginia Dare, la première personne à naître en Amérique de parents anglais.

Une visite à Williamsburg

Williamsburg, Virginie, est une cité touristique très courue. La chambre simple se loue 80 $ la nuit. Tout le quartier colonial est en zone piétonne et l'on y trouve à foison des boutiques, restaurants et pubs, restaurés et décorés dans le style des années 1770. Williamsburg était la capitale de la Virginie pendant la guerre d'indépendance et l'on pouvait y croiser alors Thomas Jefferson, Benjamin Franklin, etc.

Le College of William and Mary est la plus vieille université américaine. Il se trouve à proximité du quartier colonial. Le campus est magnifique et un torrent couvert par les arbres serpente à travers son parc boisé.

Le bureau du Dr. Whetherly est au rez-de-chaussée du Centre William H. Dyer de Recherche Archéologique. Un entretien avec le Dr. Whetherly est normalement soumis à l'approbation de la réceptionniste, Mrs. Spendlove, mais, heureusement pour les personnages, celle-ci est absente.

En entrant dans le bureau du Dr. Whetherly, ils remarquent éventuellement un portrait sur le mur de droite. L'homme représenté ressemble assez au Dr. Whetherly mais il est

habillé comme un professeur du 18e siècle. Une plaquette indique : "Dr. Abraham Weatherby, Doyen des Humanités, Mars 1791". Le Gardien décidera lui-même quel intérêt peut avoir ce portrait.

Dr. Whetherly, I Presume ?

Le Dr. Miles Whetherly est un homme très occupé ; la chose est évidente dès le premier contact. Il se montre abrupt, que ce soit au téléphone ou en personne, et demande avec force comment les personnages ont pu passer le barrage de sa secrétaire, Mrs. Spendlove. Il leur enjoint de prendre rendez-vous par son intermédiaire et tente de mettre ainsi fin à l'entretien. Si les personnages mentionnent "Roanoke", ils ont encore l'occasion de lui faire entendre une phrase ou deux. Whetherly leur demande "Êtes-vous journalistes ?" La réponse correcte est "Non".

À partir de là, la conversation peut évoluer suivant deux axes. Si les personnages posent des questions générales sur l'histoire de Roanoke, il les renvoie à un de ses livres et se débarrasse d'eux. Si, par contre, ils se montrent intéressés par des détails spécifiques concernant l'histoire ou les vestiges de Roanoke, cela éveille sa curiosité et il se met même à répondre aux questions. Il demande ce qui les motive. Si les investigateurs mentionnent à un moment quelconque les carreaux ou Ananias Dare, il ne répond pas à leurs questions mais les interroge aussitôt sur la raison de cet intérêt. Whetherly est un homme très direct et clairvoyant.

Whetherly va se montrer très intéressé si les PJ indiquent qu'ils savent quelque chose à propos de certains carreaux de la colonie Roanoke (et surtout, s'ils annoncent qu'ils en ont en leur possession). Il les invite aussitôt à Williamsburg s'ils n'y sont pas déjà. Il souligne la nécessité d'une analyse scientifique des carreaux et insiste pour qu'ils lui soient apportés avec toutes les précautions que justifie leur valeur archéologique. Si les personnages ne semblent pas enthousiasmés par cette invitation, il ajoute qu'il détient lui-même certains fragments d'autres carreaux. "Je suis certain que si tous les carreaux pouvaient être réunis, ils nous livreraient des éléments essentiels dans l'interprétation du mystère de Roanoke." Il n'est pas prêt à "en parler au téléphone. Ces carreaux sont très importants. Leur valeur est certainement fantastique. Moi seul soupçonne leur existence". Poussé à bout, Whetherly offre de payer l'avion à un des personnages pour qu'il lui apporte les carreaux à Williamsburg. Mais si ses interlocuteurs se montrent par trop tatillons et intéressés par ces histoires d'argent, ils chutent rapidement dans son estime.

Les carreaux et ce qu'on peut en apprendre

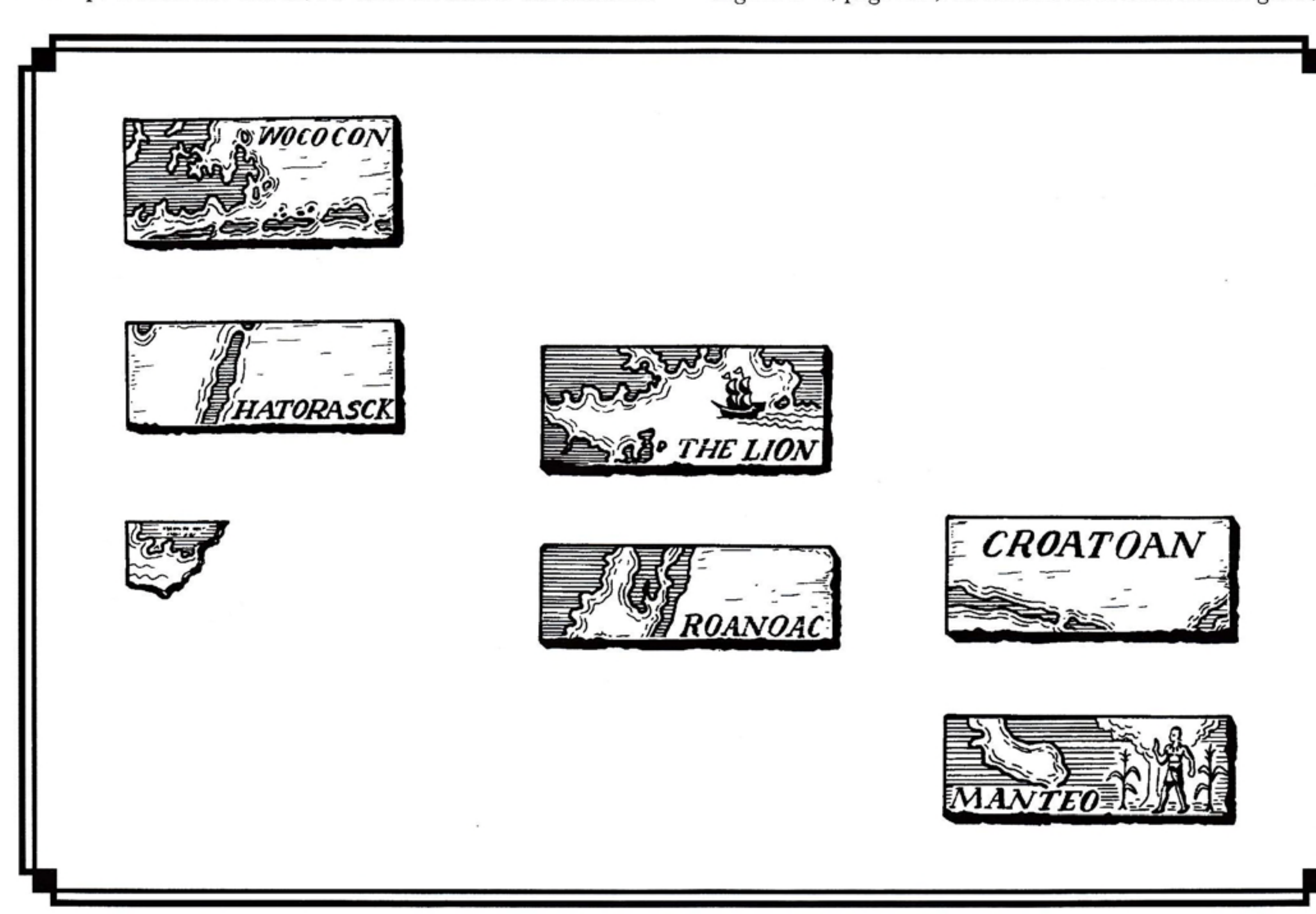
Les carreaux ont été fabriqués par Ananias Dare et portent son sceau d'artisan. Dare était un des premiers colons américains et un membre de la colonie de Roanoke. C'était aussi le père de Virginia Dare, la première personne à naître de parents anglais dans le Nouveau Monde.

Virginia Dare est née le 18 août 1587. On ne sait pas quand elle est morte ni quand sont morts les autres colons. On considère généralement qu'ils ont été tués par les Indiens ou qu'ils sont morts de faim au cours des deux ou trois premiers hivers.

On croit que les colons ne disposaient pas de l'équipement nécessaire pour faire des briques ou des carreaux. Mais ceux-ci contiennent des renseignements qui n'ont pu être transmis qu'au retour du voyage de 1585, en 1586. En s'appuyant sur les théories généralement retenues, on doit donc conclure que les carreaux ont dû être réalisés en 1586-87 (juste avant le voyage fatal de Mr. Dare vers le Nouveau Monde).

Whetherly, de son côté, pense que les carreaux ont, en fait, été fabriqués en Amérique. Il possède un petit fragment de l'un d'eux et compte bien résoudre l'énigme qu'il constitue. Celui-ci représente une péninsule s'enfonçant dans un océan agité par la tempête. La péninsule se termine par une colline et ces mots sont inscrits au-dessus de la colline : "Ici j'ai donné ma Virginie, bénie soit son âme".

Quand les carreaux lui sont présentés, Whetherly sort une vieille carte de la Virginie de la fin du 16e siècle (Aide de Jeu Virginie n° 1, page 142) et son fragment de carreau (Aide de Jeu Virginie n° 2, page 142). Se servant de la carte comme guide, il



remet en place les pièces du puzzle (faites-le faire par les joueurs). Il détermine ainsi que la colline représentée sur le fragment correspond à l'actuel Bluff-Point en Caroline du Nord.

Manteo a été embarqué sur une côte qui se situe immédiatement à gauche (sud-ouest) du carreau Roanoke.

Whetherly pense que Dare a réalisé cette carte pour informer ceux qui pourraient venir un jour à leur secours. Il s'appuie sur les déclarations des Indiens, recueillies par des explorateurs dans cette région en 1609. Des membres de la tribu de Manteo avaient indiqué que les "Anglais s'étaient réfugiés sur l'île de Croatoan et comptaient vivre avec cette tribu, mais Manito les a emmenés après quatre années".

D'après un témoignage de 1611, "à Aguscogoc, le weroance [chef] 'Eyanoco' avait gardé sept Anglais en vie, quatre hommes, deux garçons et une fillette, qui avaient tous franchi le détroit pour s'enfuir, pour battre le cuivre qu'ils tiraient de certaines mines lui appartenant en l'Aguscogoc susdit".

Le fragment de carreau détenu par le Dr. Whetherly a été retrouvé dans la cale d'un chalutier à huîtres. Le bâtiment avait traîné son filet dans les environs de Pamlico Sound et Cape Hatteras.

Bluff Point pourrait être le site où les colons disparus s'étaient réfugiés. Il se pourrait aussi qu'il corresponde au village d'Aguscogoc.

Whetherly propose aux PJ de confier leur découverte au musée de son université et à son coffre-fort. Il se montre aussi très intéressé par l'acquisition éventuelle de ces pièces.

Si ces dernières discussions le mettent de bonne humeur, il invite les personnages à participer à une expédition. Il pense se rendre à Bluff Point le plus vite possible (le week-end qui suit) pour y "prendre les premiers repères". Il va s'occuper de réunir l'équipement nécessaire, tentes, matériel d'arpenteur et d'archéologue, etc. Il prévoit de camper tout le week-end à Bluff Point pour relever la topographie des lieux et creuser quelques "fosses d'essai". Une réussite en Archéologie rappelle à un personnage que cela ne respecte probablement pas la procédure légale. Si on l'interroge à ce sujet, Whetherly prétend détenir un permis de fouille archéologique délivré par l'État de Caroline du Nord (c'est faux).

Bluff Point

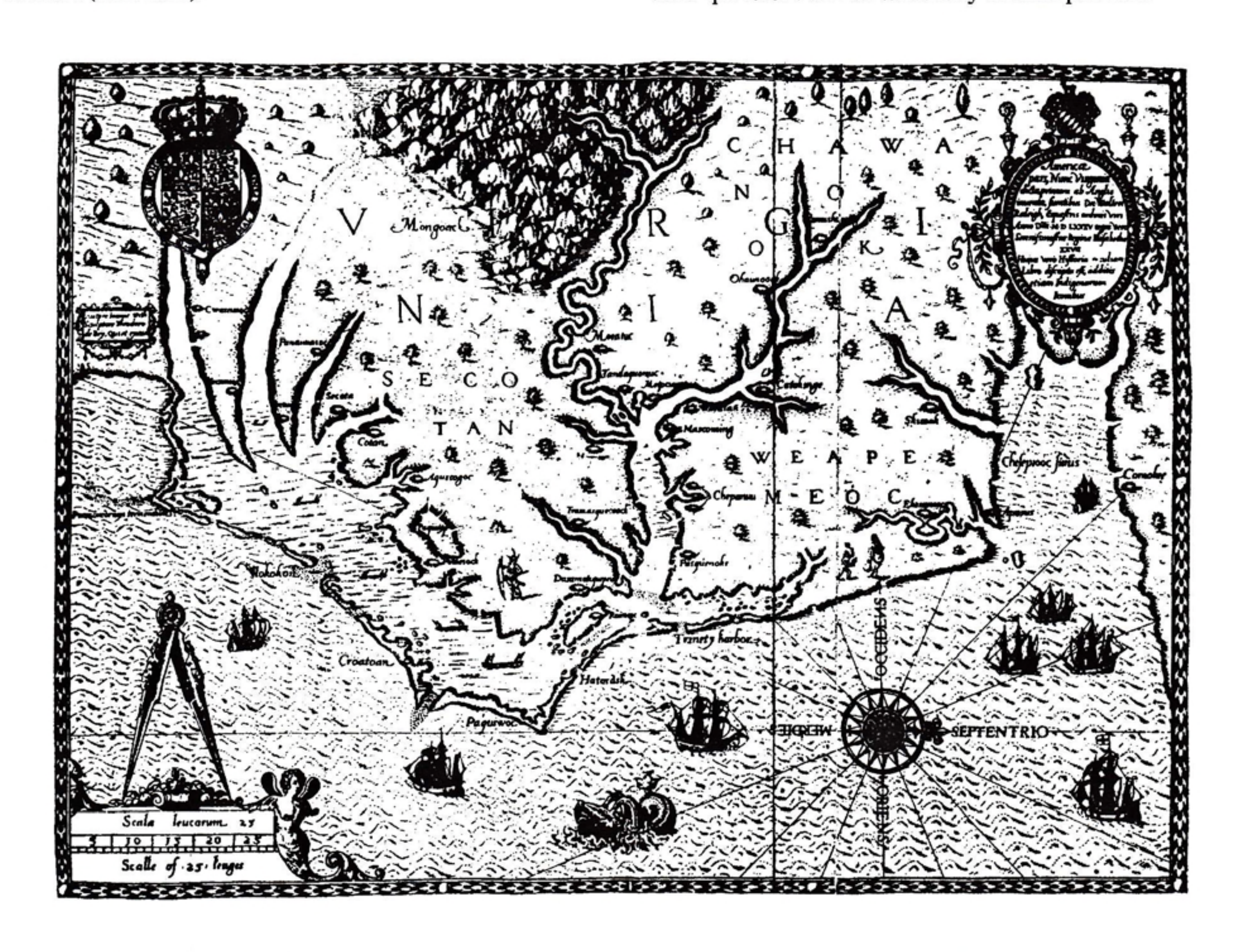
La route la plus proche ne passe qu'à huit kilomètres de Bluff Point. Il existe cependant plusieurs pistes bien marquées, même si elles sont souvent détrempées ou marécageuses. La balade commence au bord d'un champ et se poursuit dans des terres marécageuses abondamment boisées. Le vendredi après-midi (probablement assez tard car il y a cinq heures de route depuis Williamsburg et Whetherly ne peut se libérer avant quatorze heures), il commence à pleuvoir. La pluie gagne en force pendant tout le week-end avec, à la discrétion du Gardien, crescendo dramatique vers la tempête.

Whetherly, randonneur endurci, reste indifférent à la pluie. Il raconte en marchant certain de ses exploits passés pour essayer d'égayer l'atmosphère. Malheureusement, toutes ses histoires partagent un certain caractère inquiétant qui vient renforcer le sentiment de danger imminent.

Finalement, à la nuit tombée, le groupe atteint le sommet de Bluff Point. C'est une colline d'une vingtaine de mètres de haut dont le sommet dénudé domine le Pamlico Sound. La nuit est particulièrement noire.

L'histoire de ce week-end est laissée à l'imagination du Gardien. La nuit de samedi pourrait être celle du 400e anniversaire de l'horrible sacrifice de Virginia Dare sur la butte balayée par les vents de Bluff Point. Ananias Dare pourrait avoir sacrifié sa propre fille pour obtenir les faveurs du dieu indien "Manito" et l'esprit de celle-ci pourrait hanter cette levée de rocher une fois tous les cent ans. Pire, Manito lui-même pourrait venir ici chaque siècle voir quelles vies humaines lui sont offertes et les bois pourraient être remplis d'adorateurs de Manito, des cultistes indiens dérangés restés fidèles à une tradition séculaire. Mais il peut simplement s'agir d'une nuit d'orage comme les autres sur la côte atlantique, avec déluge de pluie et éclairs terrifiants.

C'est au Gardien de décider où cette fausse piste entraîne ses joueurs. Il doit surtout s'attacher à l'intensité dramatique de l'intermède, au développement des PJ et à créer les conditions qui feront du Dr. Whetherly un allié possible.



Dr. MILES WHETHERLY, expert de la colonisation américaine, 49 ans

FOR 9	CON 10	TAI 13	INT 16	POU 13
DEX 8	APP 11	ÉDU 19	SAN 50	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bâton de marche, 55 %, 1D4.

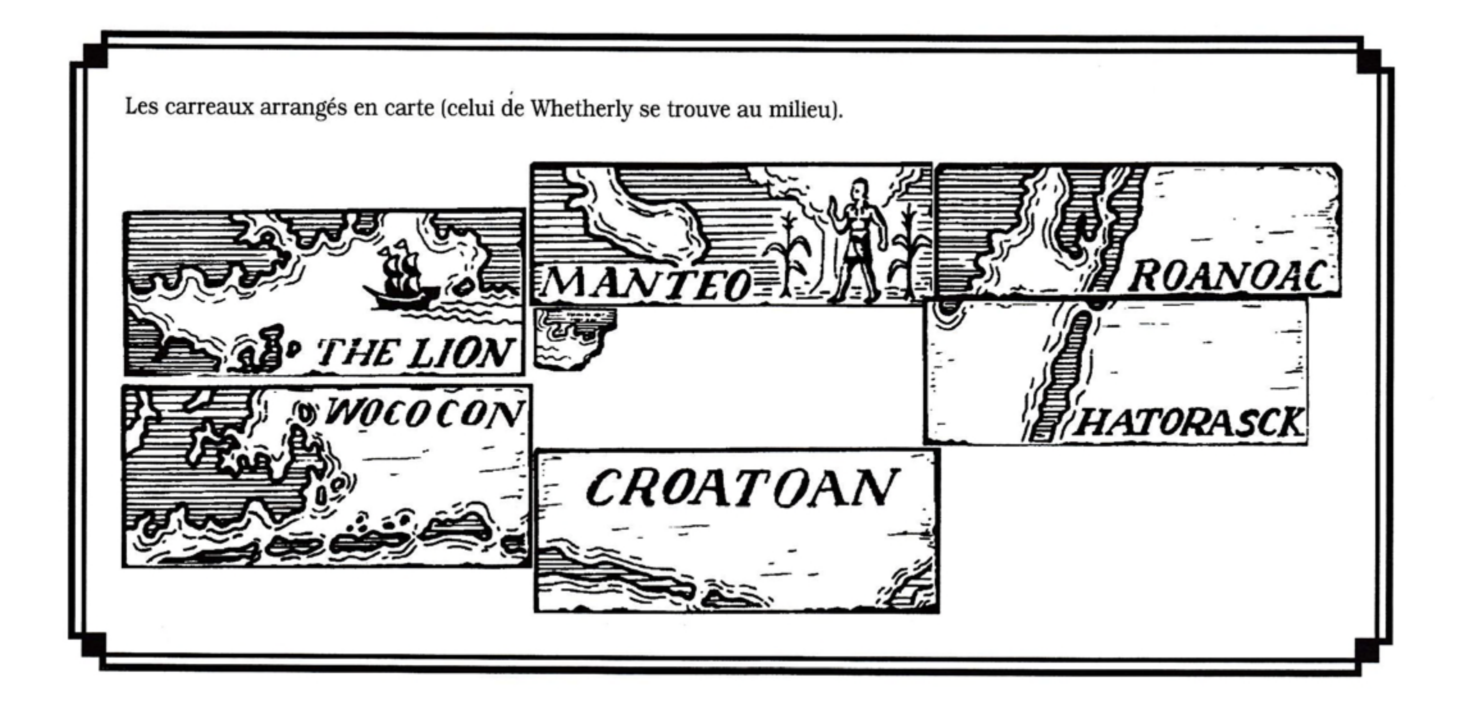
Compétences : Anthropologie 40 %, Antiquités 55 %, Archéologie 55 %, Cartographie 45 %, Écouter 35 %, Histoire Américaine 75 %, Mythe de Cthulhu 14 %, Occultisme 45 %, Parapsychologie 45 %, Psychologie 27 %.

Accessoires : Le Dr. Whetherly ne quitte pas une pipe qu'il bourre des meilleurs tabacs de Virginie. En randonnée, il s'appuie sur un bâton de cerisier terminé par une boule.

Le Dr. Whetherly est resté jeune pour ses quarante-neuf ans. Cela ne l'empêche pas de porter le costume de son emploi, professeur d'histoire d'une petite université : costume de tweed et nœud papillon. Ses manières énergiques et décidées font oublier son léger embonpoint. C'est un homme direct qui refuse l'imprécision à chaque fois que c'est possible. D'après lui, rester vague est souvent mal pris par "nos susceptibles concitoyens de l'ouest". Il descend d'une longue lignée de professeurs du William & Mary College et beaucoup le jugent un peu trop sûr de lui et un rien trop professoral. D'abord et avant tout, le Dr. Whetherly est un enseignant ; il adore expliquer, discourir et éclairer. Il peut se révéler très utile aux personnages qui feront l'effort de l'écouter.

Même s'il ne détient personnellement aucun volume du Mythe, il sait où trouver de tels ouvrages. Si les personnages cherchent des réponses précises concernant un lieu ou tout autre sujet, il est tout à fait possible qu'il puisse leur indiquer un document pertinent et la bibliothèque où il se trouve. Il émettra aussi de vigoureux avertissements contre la possession de tels ouvrages.

Les carreaux arrangés en carte (celui de Whetherly se trouve au milieu).





Interlude : Samantha Heidrichs

Une rencontre avec la seule survivante de la fatale expédition Kalkhe

Décor

Samantha Heidrichs vit à l'Institut Deiter de Hambourg, toujours hantée par les cauchemars nés de sa terrifiante épreuve soudanaise. C'est la seule survivante de l'expédition Kalkhe, et il est donc probable que des investigateurs toujours à l'affût de renseignements supplémentaires cherchent à la joindre en personne ou par téléphone.

Sammy était une jeune archéologue pleine d'avenir quand elle a rejoint l'expédition en 1968. Le Soudan était alors plus ou moins en paix et les richesses archéologiques de son territoire à peine explorées. Elle avait bien l'intention de se faire un nom et cette expédition lui en donnait l'opportunité. Elle quitte son domicile de Brême le 1er mars avec deux valises et un baiser de son fiancé, Otto Leider, avec qui elle compte se marier en décembre. Elle rejoint les Drs. Kalkhe, Lange, Immelman et Kleiber à Berlin et s'envole avec eux pour Khartoum.

Quand elle est retrouvée le 3 avril par des Bédouins, enfermée dans une malle perdue au milieu des débris du campement, elle se parle à elle-même, complètement inconsciente du monde extérieur. Les nomades la ramènent à Karima d'où un avion la transporte à Khartoum. Là, elle passe deux jours dans un hôpital et y reprend conscience avant d'être mise sous sédatifs. Elle rejoint ensuite par avion un hôpital munichois le 6 avril, où elle est traitée pour déshydratation et choc pendant une semaine. Puis elle est envoyée à l'Institut Deiter de Hambourg où elle va passer ces vingt-trois dernières années.

L'Institut Deiter est un hôpital psychiatrique généralement réservé aux fous dangereux et aux patients pour lesquels on n'a guère d'espoir de guérison. À son arrivée à Munich, Sammy était hystérique. Elle cherchait à fuir, même sous sédatifs, et représentait un danger constant pour le personnel comme pour les autres patients. Elle avait même sérieusement blessé deux personnes.

Elle va être confiée au Dr. Bjorn Weigner, un médecin relativement compétent dont les soins vont amener une rémission complète. Compréhensif et attentionné, il l'encourage à réintégrer la société. Mais il va la pousser trop loin et une combinaison malheureuse d'événements provoquera sa rechute. Elle ne lui fera désormais jamais plus confiance et le Dr. Weigner prendra sa retraite quelques années plus tard.

Il est remplacé par le Dr. Frederick Kreusenstern, un jeune médecin inexpérimenté qui se contente de percevoir ses émoluments de fonctionnaire sans se risquer à explorer de nouvelles thérapies. Il cherche d'abord à éliminer toutes références possibles à son obsession de l'antiquité pour la forcer à vivre dans le monde réel. Il finit par abandonner et préfère la garder au calme entre les quatre murs de sa chambre.

Sammy a vu Oswald Lange sous l'influence de l'Utatti Asfet ; ajoutée aux persécutions des Habitants des Sables quand elle était prisonnière de la malle, cette vision l'a rendue folle. Elle ne guérira jamais. Elle a passé beaucoup de temps à reproduire le sortilège sceau inscrit par Hobadji sur la porte de la tombe de Taharqa. Elle sait que c'est la seule chose capable de la protéger du démentiel œil gauche de Lange qui, elle en est certaine, est décidé à s'emparer d'elle dans quelque but innommable.

Voyager en Allemagne

Se rendre en Allemagne n'est pas trop difficile pour un citoyen américain même si, du fait de la situation au Moyen-Orient, les mesures de sécurité sont renforcées. Si quelqu'un pense à faire passer une arme en douce, il commet une terrible erreur. Chaque bagage est soigneusement passé aux rayons X, chaque passager au détecteur de métal. Les personnages peuvent se retrouver détenus et interrogés simplement parce qu'ils ont présenté un comportement étrange dans un aéroport. Des PJ d'apparence moyen-orientale ou portant des noms à consonance moyen-orientale font bien sûr l'objet d'un intérêt marqué.

En Allemagne, l'alimentation électrique se fait sous 220 volts, ce qui rend inutile tout appareil électronique américain sans transformateur. La monnaie est le deutsche mark (DM) ; son taux de change avec le dollar est d'environ 1,5 DM pour 1 $. Il y a 100 pfennige dans 1 deutsche mark. La langue nationale est l'allemand mais il n'est pas rare d'entendre parler anglais, français, italien et d'autres langues européennes. Aucun visa n'est nécessaire pour les séjours inférieurs à trois mois, mais le passeport est obligatoire quelle que soit la durée du séjour.

L'Institut Deiter

L'institution se situe à l'extérieur de la ville, au nord de Hambourg. C'est un ensemble tentaculaire de pierre et de béton. De hautes grilles encerclent complètement la propriété

et les patients restent invisibles depuis l'extérieur. L'Institut a été fondé en 1903 pour accueillir les cas de démences les plus graves des autres asiles du pays. Pendant la deuxième guerre mondiale, les S.S. se sont servis de l'Institut Deiter comme d'un centre d'entraînement et des dizaines de patients ont été expulsés ou tués. Après la guerre, il est resté désaffecté pendant six ans avant d'être remis en service au début des années 50.

L'asile est encore marqué par les idées qui ont présidé à sa fondation et il tend toujours à recevoir les patients les plus difficiles ou les plus dangereux. À l'instar de bien des services psychiatriques européens, il s'attache plus à enfermer les malades qu'à les guérir. Les déments sont tenus à l'écart de la société qui peut donc les oublier. Plongés dans un environnement misérable et soignés par des médecins surmenés, leur espoir de guérison est faible ou nul.

Coup de téléphone

Obtenir la moindre information de l'Institut Deiter ne sera pas facile. Il est très improbable que le personnel autorise l'accès au dossier d'un patient ou même accepte de discuter de son cas. Un appel téléphonique à l'Institut est un premier pas logique avant d'investir dans le voyage que suppose une visite en personne.

On peut obtenir facilement le numéro de téléphone à partir de l'annuaire de Hambourg ou d'une opératrice. Ce numéro correspond au poste de garde général des infirmières où la secrétaire Helen Vaughn travaille à plein-temps. Elle se refuse à révéler quelque information que ce soit au téléphone, n'accepte même pas de confirmer la présence d'un patient particulier, sans que son interlocuteur lui ait donné des raisons de croire qu'il a le droit de savoir.

Si l'investigateur se présente sous un jour suffisamment crédible (parent perdu de vue, médecin, fonctionnaire gouvernemental, etc.) et réussit un jet de Baratin, la secrétaire confirme que Samantha Heidrichs est bien soignée à l'Institut. Sur une réussite de Persuasion, elle précise que son médecin traitant est le Dr. Kreusenstern. Quoi qu'il arrive, elle n'en dit pas plus au téléphone et répond à toutes les questions qui suivent par des réponses du type, "il vous faudra le demander au docteur".

Le médecin refuse de répondre à toutes questions concernant le traitement de sa patiente au téléphone. Il informe éventuellement les investigateurs que Sammy est en bonne santé physique et en voie de rétablissement. À moins que les personnages ne se montrent ouvertement hostiles, il finit par accepter de prendre rendez-vous avec eux. Il refuse qu'ils puissent voir Sammy avant qu'il les ait rencontrés.

Une rencontre avec le Dr. Kreusenstern

Pour le Dr. Kreusenstern, Sammy est une orpheline de 48 ans qui n'a jamais éveillé l'intérêt de personne jusqu'ici. Elle n'a pas eu de visite depuis des années et cet intérêt soudain le surprend. Ses parents sont morts dans un accident d'automobile il y a plusieurs années de cela (1973) et elle n'a pas d'amis. Le docteur a complètement oublié le fiancé de 1968 (qui s'est marié depuis avec une autre et a déménagé à Berlin).



Si les investigateurs ont pris rendez-vous, il peut alors se préparer (en se replongeant dans le dossier) et se montrer très au courant pendant la rencontre. Dans le cas contraire, sa connaissance du cas peut se résumer comme suit.

- Samantha Anne Heidrichs a été internée ici pendant presque toute sa vie d'adulte. Elle a été brièvement libérée puis réintégrée il y a quelques années ;
- Elle passe presque tout son temps à dessiner et à peindre. Elle fabrique elle-même son propre papier, ses encres et ses pigments. Elle a un certain talent mais refuse de se séparer de la moindre esquisse, préférant détruire systématiquement ses œuvres.
- Elle ne fréquente pas les autres patients. Les étrangers la terrifient. Elle est obsédée par les yeux. (Si les investigateurs sont finalement autorisés à la rencontrer, il leur interdit de porter des lunettes foncées ou réfléchissantes car Sammy ne supporte absolument pas les personnes dont elle ne peut pas voir les yeux.)
- Elle ne semble pas avoir de famille et ne reçoit jamais de visite. Elle passe presque tout son temps seule à travailler à ses dessins.
- Elle préfère qu'on l'appelle Sammy.

S'il a pu se préparer, il connaît par cœur le dossier et se montre parfaitement au courant de son cas (ce qui n'est pas le cas). Il ne sait rien de l'archéologie koushite ou de son voyage au Soudan.

Même s'il détient certains renseignements sur Sammy, il ne les partage pas nécessairement avec les investigateurs. Il n'a pas l'intention de révéler à des étrangers des informations confidentielles sur une patiente sans avoir une bonne raison pour le faire.

Les investigateurs vont devoir se montrer très convaincants s'ils veulent tirer le moindre renseignement du Dr. Kreusenstern. Son manque d'assurance est tel qu'il préférerait ne pas voir le traitement de sa patiente, ou de tout autre patient, être examiné par un tiers (surtout un autre médecin). Il a aussi une éthique à respecter qui lui interdit de révéler les secrets de sa patiente à des étrangers.

Il est extrêmement curieux de savoir pourquoi quelqu'un s'intéresserait à Sammy après vingt ans d'oubli et plus. Sans réponse de leur part, il leur demande comment ils ont pu entendre parler de Sammy. Si les investigateurs expliquent que son cas a été évoqué en leur présence, il se montre extrêmement sceptique car il s'agit d'un dossier sans intérêt ni importance.

S'il a pu se préparer à la rencontre, il manifeste de l'intérêt à la moindre mention, même en passant, de l'Égypte ou du Soudan. À moins que ce sujet ne fasse directement partie de l'histoire sous laquelle ils se sont présentés (ils enquêtent sur le destin des survivants de l'expédition Kalkhe, par exemple), il devient extrêmement soupçonneux.

Dossier médical de Samantha Heidrichs (Aide de Jeu Allemagne n° 4)

Le dossier de Sammy n'est en aucun cas transmis aux investigateurs, mais le Dr. Kreusenstern peut se laisser convaincre d'en lire quelques extraits. Il est possible, à la discrétion du Gardien, qu'un membre du personnel (une infirmière ou une femme de ménage) accepte d'en faire une copie contre argent. Les investigateurs peuvent aussi cambrioler le bureau du Dr. Kreusenstern et voler le dossier (ou passer trente minutes à le copier eux-mêmes).

Le dossier est gardé dans un énorme classeur métallique (généralement pas verrouillé) qui occupe tout un mur du bureau du médecin. Il est difficile de pénétrer dans l'Institut sans montrer patte blanche, étant donné l'importante activité diurne et le nombre de portes verrouillées la nuit. Les serrures sont anciennes et rudimentaires (une réussite simple de

Mécanique pour les ouvrir) et le bâtiment se révèle un labyrinthe déconcertant pour ceux qui n'ont pas encore rendu visite au Dr. Kreusenstern.

Les investigateurs vont devoir franchir le poste de garde des infirmières pour accéder à son bureau ; passer discrètement ne présente pourtant pas trop de difficulté. La nuit, il n'y a que peu de personnel présent même si le bâtiment reste bien éclairé. Seules quelques infirmières et femmes de ménage sont alors de service, ainsi qu'au moins un médecin pour les urgences.

Tous les soirs vers 22 h 00, le ménage est fait dans le bureau du Dr. Kreusenstern et c'est le seul moment où un cambrioleur risque d'être gêné. La pièce est bien rangée et organisée autour d'un ministre de bois dur et plusieurs fauteuils confortables. Retrouver le dossier de Sammy dans le classeur ne pose aucun problème mais sa lecture suppose une certaine familiarité avec la langue allemande. Il est encombré de documents divers comprenant entre autres toutes les ordonnances prescrites ces vingt-trois dernières années.

Le temps nécessaire pour le lire va dépendre des facilités en allemand du lecteur. Une personne avec une compétence en Allemand de 25 % ou moins doit y consacrer environ dix heures avec l'aide d'un dictionnaire. De 25 à 50 %, il faut compter quatre heures et deux ou trois seulement si le personnage est encore mieux entraîné à lire cette langue.

Le dossier commence par l'admission de la patiente le 13 avril 1968 et reste assez fourni jusqu'en 1984, quand le Dr. Weigner prend sa retraite et que le Dr. Kreusenstern le remplace. Après cela les notes deviennent moins fréquentes et moins détaillées. Le dossier est résumé par la suite ; voir "Résumé du Dossier Médical de Samantha Heidrichs" (Aide de Jeu Allemagne n° 1, pages 144-145).

Dans sa première partie, le dossier mentionne le mot "plongeur" ; ce mot correspond en fait à un quiproquo. Le mot correspondant en allemand est *taucher* et c'est ainsi qu'a été interprété le nom *Taharqa* bredouillé sans fin par Sammy. Un lecteur doté d'une compétence en Allemand supérieure à 25 % peut y penser s'il connaît l'histoire de l'expédition Kalkhe (jet d'INT x 2 %). Un traducteur moins accompli dépend certainement trop de son dictionnaire pour remarquer cette subtilité. Ne cherchez pas à éclairer vos joueurs par la moindre allusion ; les investigateurs n'ont pas besoin de cet élément pour poursuivre la campagne et cela ajoutera à son mystère.

Une rencontre avec Samantha Heidrichs

Sammy vit dans sa chambre/cellule personnelle située dans une aile éloignée. Elle y dispose de trois canevas et de plusieurs tubes de peinture. Son chevalet porte deux des canevas, la peinture à l'huile de celui du haut bavant sur celui du bas. Les murs sont couverts de ses œuvres, esquisses, fusains, encres et aquarelles. Elle a aussi quelques livres. Une petite fenêtre constitue son unique source d'inspiration (paysages, natures mortes et animaux sauvages).

La pièce contient plusieurs chandelles ; Sammy a dû démontrer pendant des semaines qu'elle était capable de les utiliser sans danger avant d'être autorisée à les garder. Elle continue de créer des sortilèges sceaux pour se protéger, mais elle le fait en secret, car le Dr. Kreusenstern la punit quand elle laisse réapparaître cette obsession. Elle les dessine au jus de citron au dessus de petites compositions joyeuses, sachant qu'elle peut utiliser les chandelles pour les faire apparaître (et, espère-t-elle, les activer) en cas d'urgence. Quand les personnages arrivent, elle est assise dans son lit où elle travaille sur son carnet à dessin avec un demi-citron et un bâtonnet pointu. Elle termine une esquisse de la vue depuis sa fenêtre. Quand elle entend la clé tourner dans la serrure, elle referme immédiatement le carnet et cache le citron et le bâtonnet sous ses couvertures.



Pendant la visite, le citron (elle choisit toujours les plus juteux) peut éventuellement imprégner les draps. Elle va toujours garder ses mains sous la couverture, sous laquelle elle cache le fruit et le bâtonnet. Une vague odeur de citron flotte dans la chambre. Interrogé sur ce sujet, le personnel infirmier informe les investigateurs que Sammy mange beaucoup de citrons.

Sammy n'aime pas les visiteurs. Elle perd tout contrôle et connaît une véritable crise d'hystérie si les yeux d'un membre de l'équipe sortent de l'ordinaire (port de lunettes excepté). Elle ne tolérera pas quelqu'un dont elle ne peut voir les yeux.

Elle n'a pas grand-chose à dire aux investigateurs et semble terriblement mal à l'aise. Elle répond aux plus simples questions sur sa santé avec brusquerie ("je vais bien"). Elle parle l'allemand, le latin, le grec antique et un peu d'arabe. Elle ne supporte pas qu'on s'adresse à elle autrement qu'avec un ton amical. Communiquer avec elle demande beaucoup de patience.

Sammy refuse de parler de l'expédition Kalkhe sinon pour demander aux visiteurs s'ils ont vu Lange. La seule véritable utilité de cette rencontre réside dans l'opportunité d'apprendre le sortilège sceau. Elle l'a reproduit avec exactitude à partir de ses souvenirs et de photos des portes de la tombe obtenues auprès du Musée National Soudanais.

Si les investigateurs passent plus de quelques minutes avec elle, elle finit par se montrer très inquiète. Elle s'est mise dans la tête que les gens attirent l'attention de Taharqa. Elle sent que l'œil la cherche à tout instant mais elle sait qu'il la trouvera à coup sûr si ces visiteurs restent ici. Elle leur dit : "Vous devez partir ! Il va vous voir ! Il va venir !". Elle commence à regarder un des murs d'un air terrifié et répète ses avertissements.

Bientôt elle hurle, "Il nous voit ! Il vient ! Vous devez m'aider !", et commence à allumer ses chandelles comme une folle. Quand plusieurs sont enflammées, elle arrache le dessin d'un renard au mur et le tient au-dessus d'elles pour faire apparaître les hiéroglyphes cachés à sa surface. Ses mains tremblent et dans sa panique, elle met le feu au dessin. Ne donnez aucun indice aux investigateurs. S'ils n'ont pas encore compris l'usage du jus de citron à ce point de la visite, tant pis. S'ils s'attachent à éteindre le dessin en feu, celui-ci porte désormais un jeu incomplet de hiéroglyphes à peine visible (un jet de Trouver Objet Caché pour le remarquer à moins que le joueur ne précise dûment que son personnage inspecte le dessin).

Sammy se débrouille pour mettre le feu à un autre de ses dessins, avant de se résigner à son sort et de s'écrouler en sanglots dans un coin de la pièce. Le Dr. Kreusenstern et un infirmier entrent alors dans la chambre pour faire sortir les investigateurs. Sauf recours à la violence, c'est leur dernière chance d'attraper un dessin avant d'être expulsés.

Sammy continue sa crise d'hystérie et les investigateurs ne risquent pas de voir renouveler leur autorisation de visite.

Otto Leider

Il est possible que les investigateurs cherchent à contacter Otto Leider, le fiancé de Sammy à l'époque de l'expédition. Il vit avec sa femme à Berlin où il travaille comme ingénieur pour Audi. Son épouse, Sabrina, ne sait rien de Sammy et les souvenirs d'Otto sont assez vagues. Il rit quand il se rappelle l'état pathétique de la pauvre Samantha. Il aime à raconter comment il a failli épouser une folle. Il n'a pas gardé le contact et ne sait rien de sa condition présente (dont il se fiche un peu).

Sur une étagère de son séjour trône une petite statuette égyptienne d'albâtre que Sammy lui a offerte avant de partir en expédition. Elle est authentique et représente Ptah-Seker-Ausar, une figure commune des sites funéraires. Il ne sait rien de cet objet qu'il a déjà pensé vendre. Si ses interlocuteurs se montrent intéressés par celui-ci, il laisse entendre qu'il accepterait de s'en séparer. La statuette atteindrait certainement les 15 000 DM et plus dans une salle des ventes (la réussite d'un jet d'Archéologie est nécessaire pour s'en rendre compte). Otto la cède pour 2 000 DM car il en ignore complètement la valeur véritable. L'objet n'a aucune propriété particulière.

223 Eilbacher

C'est l'adresse de l'appartement où Samantha a vécu une courte période en 1980. Elle y a eu une terrible rechute et il a fallu la ramener à l'Institut Deiter dans une camisole de force. Quand on l'a trouvée, elle avait recouvert les murs des hiéroglyphes du Sortilège Sceau. Les murs ont depuis été repeints en blanc mais il est possible de faire réapparaître les symboles — au papier de verre ou au dissolvant — si l'on y travaille avec suffisamment d'application.

La famille Schlagel habite maintenant les lieux (Max et Yvonne). Il est peu probable qu'elle autorise ce genre d'activité ; le propriétaire est du même avis. Les investigateurs devront se débrouiller pour disposer de l'appartement pendant plusieurs heures d'affilées car l'irruption des ayants droits au milieu de leurs travaux de réfection a toutes les chances de se terminer au poste de police.

Un expert de la photographie pourrait certainement, à l'aide de film infrarouge, prendre un cliché des symboles sous la peinture même si cette opération lui demandera certainement plusieurs essais. Il est peu probable que les PJ pensent à cette solution et vous n'avez pas à la leur suggérer.

Articles de presse

Il existe des articles couvrant l'expédition Kalkhe et les premiers succès artistiques de Sammy ; ils peuvent être trouvés assez facilement dans toute grande bibliothèque qui garde des collections de journaux. L'article du *Herald International Tribune* est disponible ici comme dans presque tous les pays. La compétence Allemand est nécessaire pour lire tous les autres articles (celui du *Tribune* est en anglais). *(Voir Aide de Jeu Allemagne n° 2, pages 146-147.)*

Le Courrier de Munich, mardi 5 avril 1968

L'expédition nubienne détruite par une tempête de sable

par Jochiem Wieskrupf

Le Dr. Richard Kalkhe du Musée National et deux de ses assistants sont morts dimanche dans le nord du Soudan. Tous trois ont péri dans un accident automobile intervenu pendant une tempête de sable aussi puissante qu'extraordinaire pour la saison. On pense que l'accident s'est produit alors que l'équipe cherchait à regagner l'abri d'une petite localité située près du site de fouille. D'après les autorités soudanaises, la détermination des causes exactes de la mort a été rendue très difficile par l'état des corps qui ont longuement subi la sauvage abrasion des sables propulsés par la tempête.

Un membre de l'expédition a survécu à la tempête en se réfugiant dans une grande malle ; Mlle Sammy Heidrichs de Munich a, en effet passé, trois jours recroquevillée dans cette caisse, seule sur le site de fouille. Elle va être rapatriée aujourd'hui par avion pour des soins supplémentaires. Il semblerait qu'elle ait été retrouvée par un Bédouin qui passait par hasard.

Le cinquième et dernier membre de l'expédition, M. Oswald Lange, est toujours porté disparu. D'après les autorités soudanaises, il est cependant presque certain qu'il est, lui aussi, mort.

Herald International Tribune, vendredi 6 avril 1968

Fin catastrophique de l'expédition archéologique

par Edwin J. Langstrom

Khartoum : une expédition archéologique allemande, conduite par le Dr. Kalkhe du Musée de Munich, a connu une fin tragique en début de semaine dans les griffes sauvages d'une tempête de sable. Trois des scientifiques de l'équipe, qui en comptait cinq, sont morts dans un accident automobile pendant la tempête. Un quatrième membre, Mr. Oswald Lange, est aussi considéré comme mort. L'équipe s'enfuyait apparemment de son campement dans le désert, situé près de Karima dans le nord du Soudan, quand son véhicule s'est écrasé contre un bloc de rocher.

La seule survivante allemande, Mlle Sammy Heidrichs, a été ramenée par avion à Munich pour y être soignée ; en état de choc, elle souffre de déshydratation et d'insolation. Mlle Heidrichs n'était pas dans le véhicule quand l'accident est intervenu. Elle était restée au camp, réfugiée à l'intérieur d'une des grandes malles ayant contenu l'équipement de l'expédition. Elle a été retrouvée dans cette malle par un Bédouin mardi après-midi après avoir passé environ trois jours à l'intérieur.

D'après le Dr. Maguib Farouz, de la Météorologie Nationale du Soudan, la tempête de sable, ou haboob comme l'appellent les nomades du nord du Soudan, "était extraordinairement sauvage et imprévisible à cette époque de l'année".

Le groupe d'archéologues travaillait pour la première année sur ce site qui abrite des ruines antiques datant de 1000 à 600 av. J.C. " Année après année, ils avaient énormément apporté à l'archéologie et réalisé nombre de découvertes fabuleuses", rappelle Saba El-Amin, un Inspecteur Régional des Antiquités de Napata, qui précise aussi que ces scientifiques espéraient pour bientôt une découverte d'importance : une tombe royale.

Das Sprechen, dimanche 15 avril 1968

L'expédition du musée exterminée par la malédiction d'une cité antique

par Frieda Zimmerman

D'après certaines sources proches de Mlle Sammy Heidrichs, cette unique survivante de la malheureuse expédition du musée dans le nord du Soudan a été internée dans une institution pour malades mentaux. Notre source à l'Institut Deiter indique qu'elle a été admise vendredi dans l'aile des patients dangereux. "Mlle Heidrichs alterne états catatoniques et hallucinations paranoïaques", précise son médecin, le Dr. Hakenkreuz. Mais d'après notre source, Mlle Heidrichs vit dans la terreur de l'obscurité. Les lampes de sa cellule restent allumées à toute heure. Il est clair que Mlle Heidrichs a été terriblement perturbée par ce qui s'est réellement passé au Soudan, des événements sur lesquels on se perd en conjecture.

Un contact personnel avec un correspondant arabe qui couvre l'affaire au Soudan a permis de déterminer que l'équipe d'archéologues était sur le point de mettre à jour une tombe antique. Cette tombe se trouve dans l'immémoriale cité de Napata, une cité que certains disent maudite.

En 1911, par exemple, un Dr. Garstang de l'Université d'Oxford démarra des fouilles à Karima, près de Napata. Il perdit cinq terrassiers dans une tempête de sable et six de plus moururent de maladie dans la semaine suivante. Abandonné par sa main-d'œuvre, il quitta le site après treize jours seulement. En 1938, un Dr. Török de l'Académie des Sciences de Budapest rencontra des difficultés semblables et perdit trois membres de son équipe topographique le jour même de son arrivée sur place.

Peut-être un jour Mlle Heidrichs pourra-t-elle expliquer pourquoi elle a passé trois jours cachée dans une caisse de bois. Rappelons, en attendant, que les membres de cette équipe archéologique totalisaient entre eux soixante années d'expérience du désert. Combien de tempêtes avaient-ils déjà connues ? Que s'est-il réellement passé au Soudan ?

Le Quotidien de Hambourg, 16 mars 1978

Un nouvel artiste stupéfie le monde artistique

Par Irwin Jadsikr, critique d'art

La Galerie d'Art de l'Überstrasse expose depuis une semaine une collection de peintures et dessins macabres produits par un mystérieux artiste inconnu. K. R. Virke n'assistait pas à son propre vernissage et sa véritable identité fait l'objet d'une abondance de rumeurs. Sombres, sinistres et même effrayantes, ses œuvres sont néanmoins admirablement construites.

Même si je trouve son travail trop affreux pour mes propres murs, il a soulevé un intérêt considérable et certaines de ses meilleures créations sont déjà vendues. L'exposition doit encore durer cinq autres jours. Courez-y vite.

Le Quotidien de Hambourg, 22 avril 1980

La véritable identité de Virke dévoilée

Par Hans van Fleiderman

L'identité de K. R. Virke, la célébrité artistique locale, a été révélée par le critique d'art hambourgeois Hans Lindt. Lindt dit qu'il a appris dimanche le véritable nom de cet artiste qui se trouve être Mlle Samantha Heidrichs, 223 route Eilbacher à Hambourg. M. Lindt, qui a contribué à faire exposer Mlle Heidrichs, précise qu'il n'a jamais rencontré l'artiste et qu'il a été informé de son identité par un ami de celle-ci.

Pour ceux qui l'ignorent encore, K. R. Virke a connu un certain succès ces deux dernières années grâce à ses œuvres morbides exécutées sur différents supports. Les collectionneurs s'arrachent tout particulièrement ses peintures sur papyrus artisanaux, un matériau qui renforce encore la nature antique des compositions. Les prochaines créations de la talentueuse Mlle Heidrichs vont être très attendues.



Résumé du dossier médical de Samantha Heidrichs

Le dossier commence par un formulaire d'admission établi au nom de Samantha Anne Heidrichs, fille de Wulf et Greta Heidrichs, née le 22 septembre 1943. Ce formulaire la décrit comme sévèrement dérangée et dangereuse. Il est contresigné par un Dr. Beck et par son père.

Toutes les notes antérieures à 1985 sont de la main (brouillonne) du Dr. Weigner.

13 avril 1968. Cette nouvelle patiente souffre d'hystérie. Elle constitue un danger pour les autres patients et se trouve donc détenue dans l'aile pénitentiaire. Son traitement chimique doit continuer car, même sous sédatifs, il faut deux hommes costauds pour la maîtriser. Les crises d'hystérie alternent avec des périodes de calme. Pendant ces dernières, elle semble oublier tout ce qui l'entoure même si elles ne se produisent que quand elle est seule. L'approcher se traduit à coup sûr par une crise de violence.

14 avril 1968. Le fiancé de Mlle Heidrichs lui a rendu visite aujourd'hui. Je pense qu'elle l'a reconnu bien qu'elle ne soit pas encore capable de s'exprimer avec cohérence. Elle n'arrête pas de répéter le mot, "Plongeur ! Plongeur !". Je ne comprends pas quel rôle peut avoir ce mot dans son hystérie. Son fiancé, M. Leider, dit qu'elle ne sait même pas nager et, à moins que je ne me trompe, c'est dans le désert qu'elle a contracté son hystérie. Je pense que cette fixation du plongeur correspond à quelque régression vers une peur primitive.

16 avril 1968. J'ai arrêté le régime de morphine de Mlle Heidrichs. Elle a fini par regagner le contrôle de sa voix et je crois qu'elle pourra maintenant maîtriser sa violence sans l'aide de la chimie. Je lui ai demandé si elle savait pourquoi elle répétait encore et encore "plongeur" pendant ses crises d'hystérie mais elle prétend ne rien savoir de ce mot. J'ai cependant l'impression qu'elle ment. Voilà un mystère qui mérite d'être éclairci.

Elle est devenue extrêmement nerveuse quand j'ai parlé de l'installer là où elle pourrait se faire des amis. Il semble qu'elle a une phobie dirigée contre les gens. Dès qu'une nouvelle tête entre dans sa chambre, elle devient hystérique. Même en présence de personnes familières, elle examine les visages comme s'il s'agissait de monstres tapis.

Elle m'a interrogé sur les autres membres de l'expédition. Je lui ai répondu que je n'en savais rien même si ce n'est pas le cas. Je ne crois pas que le chagrin qui l'attend quand elle apprendra la mort de ses amis puisse lui faire du bien.

18 avril 1968. Je lui ai finalement annoncé le sort de ses compagnons au Soudan. Elle semblait très anxieuse de celui de M. Lange. Je lui ai dit que le journal indiquait que le corps n'a pas été retrouvé et qu'il pouvait être vivant. Cela l'a rendue furieuse et c'est logique en un sens. Je sais ce qu'elle pense et elle a raison : il n'y a aucune chance que son ami soit encore vivant après tant de jours. Elle pense que j'essaie de la tromper.

Je veux l'installer dans une aile plus passante aussitôt que possible. Sa phobie des autres est extrême et il faut la briser.

22 avril 1968. Pour arriver à bout de sa phobie, je me suis fait accompagner d'une douzaine de membres du personnel et nous sommes tous entrés dans sa chambre. Je voulais lui montrer que rien n'arriverait et qu'elle ne peut pas continuer à être terrorisée par chaque personne qu'elle voit. Elle n'a malheureusement pas réagi comme je l'espérais et plusieurs infirmiers souffrent de blessures mineures. Elle n'est pas encore prête à quitter sa chambre personnelle dans l'aile pénitentiaire.

23 avril 1968. Elle refuse de parler d'hier et de sa crise. Il a fallu la remettre sous morphine car elle est retombée dans ses crises de violence. Elle pense que je l'ai trahie et il va falloir du temps pour regagner sa confiance.

16 mai 1968. J'ai pensé à lui dire aujourd'hui que le corps d'Oswald Lange a été retrouvé et qu'il est mort. Elle ne m'a pas cru ; elle dit que je me trompe. Il est important qu'elle accepte sa mort mais son esprit en rejette l'idée.

1er août 1968. Elle a dessiné tout l'été avec une certaine avidité. Je lui dis qu'elle va mettre l'Institut en faillite avec ses crayons et ses cartons. Elle continue de déchirer chaque dessin dès qu'il est terminé, mais j'ai pu examiner certains des morceaux et je crois qu'il s'agit de lettres égyptiennes. Elle refuse de me dire ce qu'elle dessine et montre une frustration certaine. Je crois que ses dessins ne prennent pas la tournure qu'elle voudrait.

4 décembre 1968. Il y a quelques semaines, j'ai autorisé Mlle Heidrichs à utiliser le téléphone de mon bureau. J'étais curieux de savoir qui elle appellerait ; elle n'a eu aucune visite ces trois derniers mois. Elle voulait rester seule et j'ai donc supposé qu'elle appellerait sa famille ou son fiancé. J'ai été très surpris en apprenant qu'elle avait passé plusieurs heures, et dépensé pas mal d'argent, en conversation avec diverses personnes en Afrique. Elle refuse de me dire avec qui elle a parlé ni pourquoi. Elle a cependant demandé du papier à lettre, des enveloppes, des timbres et certains livres.

Elle passe un temps inquiétant à dessiner le même (ou des variations du même) jeu de hiéroglyphes encore et encore. Elle ne semble jamais s'en lasser et ces hiéroglyphes couvrent chaque centimètre carré des murs et de la porte et assombrissent la fenêtre.

21 mars 1969. J'ai obtenu certains des livres qu'elle avait demandés et elle a été très heureuse de les avoir. Si elle était seulement moitié aussi studieuse à l'université qu'elle l'est ici, c'était certainement une très brillante étudiante. Les photos du Musée National Soudanais et ses livres d'archéologie semblent lui donner beaucoup de plaisir. Je pense qu'elle a dû réaliser ces derniers jours de nouveaux jeux de hiéroglyphes et jetés les anciens. Les dessins semblent identiques à mes yeux mais le papier est plus récent. Elle refuse toujours de me dire quelle est leur signification.

30 octobre 1969. Je suis suffisamment satisfait du comportement de Mlle Heidrichs pour l'autoriser à rejoindre les autres patients dans la cour. Elle ne leur permet pas de l'approcher mais l'air frais semble lui faire beaucoup de bien. Personne ne cherche vraiment à entrer en contact avec elle, car je crois qu'elle leur fait peur. En fait, elle peut se montrer assez inquiétante.

22 juin 1971. Mlle Heidrichs s'est servie de ses peintures pour vandaliser sa chambre. Les murs (et les fenêtres et la porte !) sont entièrement couverts de hiéroglyphes. Je reconnais dans le motif sur la porte celui qui l'a toujours obsédée, mais les autres semblent différents. Je l'ai changée de chambre en attendant qu'on redonne aux murs leur blancheur initiale.

J'ai interrogé M. Leider sur ce comportement et il s'est montré tout aussi surpris que moi. Ses visites se sont espacées cette dernière année et je crois qu'il n'a pas apprécié mon appel.

13 février 1973. J'ai informé Mlle Heidrichs de la mort de ses parents ce matin. Elle l'a très mal pris, ce qui n'a rien de surprenant si l'on considère sa paranoïa aiguë. Elle a posé beaucoup de questions à propos de cet "accident" (elle ne croit pas à un simple accident). M. Leider est venu cet après-midi pour la consoler, mais il n'est pas resté très longtemps.

2 janvier 1974. M. Leider lui a rendu visite pour la première fois depuis six mois, mais il n'est resté que peu de temps. Après son départ, Mlle Heidrichs était dans un état lamentable. Elle n'a pas voulu me parler et je lui ai fait administrer un tranquillisant. J'ai essayé d'appeler M. Leider pour savoir ce qui s'était passé mais il n'était pas chez lui.

suite page suivante

3 janvier 1974. J'ai fini par joindre M. Leider qui m'a dit qu'il se mariait le mois prochain. C'est ce qu'il était venu dire à Mlle Heidrichs. Il semble qu'il ne compte pas la revoir.

Mlle Heidrichs se sent trahie et abandonnée. Elle a perdu tout contact avec sa vie quand elle nous a rejoints à l'Institut. Que ce soit ici ou à l'extérieur, elle a perdu tout ses amis, même si son propre comportement est pour une bonne part responsable de cet état de choses.

4 janvier 1974. Mlle Heidrichs m'a beaucoup surpris lors de ma visite de ce matin. Jusqu'à maintenant, elle a évité et même craint, le contact des autres mais, ce matin, elle ne voulait pas que je parte. Elle s'est accrochée à moi pour que je la console comme l'aurait fait un petit enfant. C'est bien sûr une réaction au sentiment de trahison et de solitude qui l'anime, mais elle était très sincère dans son affection.

25 janvier 1974. Mlle Heidrichs m'a accueilli ce matin en tenue d'Ève. Le classique lien patient-docteur se trouve aggravé dans son cas par le sentiment d'abandon et je dois prendre garde à ne pas lui donner l'impression que moi aussi je la rejette. Voilà cependant une merveilleuse opportunité de gagner sa confiance.

Je lui ai expliqué avec prudence que le fait que je repousse ses avances sexuelles ne signifiait pas qu'elle m'était physiquement indifférente ou que je ne lui étais pas attaché. Peut-être pourrons-nous ainsi établir une relation normale si l'on excepte ma connaissance de ses pensées les plus intimes (connaissance nécessaire si je dois l'aider à guérir).

3 avril 1976. Je vais installer Samantha dans l'aile de sécurité minimum de l'hôpital. Elle a fait de grands progrès et sait désormais vivre avec sa paranoïa même si elle n'a pas réussi à s'en débarrasser. Cela m'attriste de la voir toujours vivre dans la peur mais elle est désormais prête à supporter passivement son sort. Je n'arrive pas à la convaincre qu'elle peut mener une vie normale. Elle est certaine qu'un jour la personne qu'elle croisera dans le métro ou dans la rue sera le démon de ses cauchemars. Elle croit réellement qu'il y a quelqu'un là dehors qui veut s'en prendre à elle et que rien n'arrêterait s'il savait où la trouver.

29 novembre 1977. Sammy s'est fait un ami d'Erich. Il est le seul à qui elle semble faire ainsi confiance, moi excepté. Il est plutôt inoffensif dans son fauteuil roulant. Elle lui a appris à peindre et même s'il ne sera jamais aussi bon qu'elle, il est en train d'acquérir un assez joli coup de pinceau. Erich est un patient du Dr. Strauss mais je crois que ces leçons de peinture constituent le meilleur traitement qu'il ait connu jusqu'ici.

Sammy, de son côté, est l'égale des grands maîtres. J'ai emprunté deux de ses tableaux pour les montrer à M. Hans Lindt (un critique d'art que je connais vaguement) et il pense qu'ils pourraient se vendre très cher. Sammy était plutôt paniquée quand je lui ai dit ce que j'avais fait. Elle refuse absolument d'exposer ses œuvres dans une galerie. Hans affirme pouvoir arranger cela.

27 décembre 1977. Tout s'arrange peut-être. Sammy exposera sous un nom d'artiste. Elle continue d'être contre cette idée mais je crois que l'expérience lui sera profitable. Elle ne pourra pas bien sûr assister à l'exposition qui se tiendra dans la galerie d'art de l'Überstrasse. Les tableaux seront signés K. R. Virke.

16 mars 1978. Quel succès ! K. R. Virke sera célèbre (dans la région). Il y a eu plusieurs articles et même les plus critiques annoncent un triomphe. Sammy est très malheureuse ; elle n'avait jamais pensé que son travail connaîtrait une telle publicité et elle reste de plus en plus cachée dans sa chambre. Elle a un peu régressé mais je pense qu'elle en sortira plus forte à long terme.

1er août 1978. La galerie continue de recevoir des demandes pour les œuvres de R. K. Virke et les transmet à Hans. Sammy a gagné pas mal d'argent avec cette première exposition et devrait pouvoir vivre (et trois familles avec elle !) très confortablement de ses créations si elle accepte de continuer à les vendre.

11 octobre 1978. Sammy s'est mise à vendre ses tableaux de manière régulière. Je l'ai convaincue que rien de mauvais n'était arrivé depuis l'exposition et que même si quelqu'un essayait de la retrouver, il ne pourrait pas faire le lien entre M. Virke et Samantha Heidrichs, cette femme vulnérable et victime imminente. Son anonymat la protège, même si je crois qu'il serait bon pour elle qu'elle ait les honneurs de son travail ; cela représenterait aussi une avancée thérapeutique.

11 juillet 1979. Sammy continue d'être félicitée sous un autre nom pour son travail. Elle essaie de nouveaux matériaux. Elle m'a commandé divers produits avec lesquels elle crée ses propres pigments et encres. Elle fabrique aussi une sorte de papier avec des joncs et, bien qu'il soit extrêmement grossier, ses admirateurs semblent l'aimer. Cela ajoute un peu d'authenticité à l'inspiration antique de son travail artistique.

Elle se fait aider par Erich la plupart du temps. Erich semble vraiment prendre goût à ce travail mais je crois qu'il est un peu jaloux de mon intimité avec Sammy.

29 novembre 1979. Je pense que Sammy est peut-être prête à vivre à l'extérieur. Entre son héritage et l'argent qu'elle a gagné avec ses tableaux, elle pourrait facilement s'acheter une jolie maison. Je continuerai, bien sûr, à veiller sur elle jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment bien pour vivre de façon indépendante.

1er décembre 1979. Je l'ai emmenée à l'extérieur de l'Institut à plusieurs reprises. Elle est très nerveuse, mais n'est plus sujette à ces crises d'hystérie qui l'emportaient quand elle était entourée d'étrangers.

5 janvier 1980. Nous avons fait quelques visites et découvert un petit appartement que Sammy va louer. Il est isolé et tranquille ; elle devrait s'y sentir à l'aise. Il est assez grand pour qu'elle puisse y installer un petit atelier et elle ne devrait pas avoir de problème financier si l'on juge avec quelle facilité ses œuvres se vendent. Elle emménagera à la fin du mois.

29 janvier 1980. Ce déménagement inquiète beaucoup Sammy mais je l'ai convaincue que c'était pour le mieux. Elle va être plus heureuse si elle arrive à ne plus dépendre de moi. Elle sait qu'elle me verra tout aussi souvent après son déménagement.

31 janvier 1980. Ce sont sûrement mes dernières notes dans le dossier de Sammy. Elle est installée dans son nouvel appartement et commence à se sentir chez elle. Je crois que tout ira bien. Son nouvel atelier est plus grand que l'endroit où elle peignait ici à l'Institut et elle s'est déjà remise au travail. Si le Dr. Strauss ne s'y oppose pas, j'emmènerai régulièrement Erich lui rendre visite. Elle n'a plus aucun ami et la solitude va finir par lui peser.

6 mai 1980. Quelle déception ! Sammy continuait de répondre favorablement à mes bons soins jusqu'il y a deux semaines. Elle est maintenant de retour à l'Institut et probablement pour longtemps. J'essaie toujours de comprendre ce qui a pu se passer mais je sais que c'est arrivé quand fut publié un article annonçant qu'elle était K. R. Virke.

L'article est paru le mardi 22 avril. Depuis elle se sent extrêmement vulnérable. Elle était très dépendante de la sécurité que lui apportait cet anonymat et elle m'a accusé d'être responsable de sa perte. Je dois confesser qu'elle s'en sortait très bien et que j'ai cru que publier son nom lui ferait du bien, lui donnerait confiance en elle-même. Je suis toujours convaincu que cela aurait été positif à long terme quand elle se serait décidée à sortir à nouveau de son appartement.

suite page suivante

Mais quelque chose d'autre est arrivé qui l'a fait basculer et je dois trouver de quoi il s'agit. Elle ne me fait plus confiance mais je peux lui parler quand elle est sous morphine. Son propriétaire est furieux de l'état de l'appartement mais il suffira de quelques couches de peinture pour qu'il soit comme neuf. J'enquêterai ce soir, après mon travail, sur ce qui a pu arriver.

7 mai 1980. Gunther a été sérieusement blessé ce matin quand il a ouvert la porte de Sammy. Il a été emmené à l'hôpital où on a extrait le stylo plume de son abdomen. Elle s'est enfuie de sa chambre et elle est restée cachée pendant près de six heures essayant, je pense, de trouver un moyen de s'évader de l'Institut. Au cours de la nuit dernière, elle a réussi à se tatouer l'avant-bras avec ses hiéroglyphes, un joli travail, surtout si l'on considère ses doses de morphine.

Ces deux derniers mois, Sammy a reçu plusieurs lettres d'Égypte, de Londres et du Soudan. La plupart provenaient du Musée National Soudanais. Il semble qu'elle ait été en relation avec un des conservateurs, M. Babik, à propos de certaines pièces de sa collection. À en juger par ses réponses, il hésite à fournir les renseignements demandés. Sammy refuse de me dire quel est le sujet de ses recherches.

11 juin 1980. J'ai contacté M. Babik, le directeur du Musée National Soudanais, pour comprendre comment ses lettres avaient pu autant perturber Sammy. Il a été très surpris d'apprendre que l'Institut Deiter est un hôpital psychiatrique et pas un établissement d'enseignement supérieur et encore plus abasourdi en comprenant que Mlle Heidrichs n'était pas le Dr. Heidrichs mais une patiente de ce même hôpital. Il pensait correspondre avec une chargée de recherche d'une université respectée.

Il m'a dit que lui et Sammy entretenaient depuis quatre ou cinq mois une correspondance au sujet de la collection d'artefacts de la Nubie antique du musée. Elle s'était présentée comme étant le Dr. Heidrichs de l'Institut Deiter. Elle était particulièrement intéressée par les artefacts issus de la tombe du pharaon Taharqa et par tout ce qui avait pu être récupéré après l'échec d'une expédition remontant à une douzaine d'années. Elle n'avait jamais appelé M. Babik au téléphone jusqu'il y a une semaine de cela (il ne se rappelle pas le jour exact).

Elle semblait très anxieuse et déterminée à localiser certains artefacts. M. Babik n'a plus voulu me parler très longtemps après avoir appris comment Sammy l'avait trompé. Je pense qu'il est très embarrassé d'avoir été ainsi dupé.

1er août 1980. Je crains d'avoir perdu tout espoir de regagner la confiance de Sammy. Après le suicide d'Erich, je pensais qu'elle chercherait mon réconfort mais elle s'est retirée en elle-même. Les mystérieuses cicatrices ont cependant trouvé une explication : je l'ai surprise à se taillader pour utiliser ensuite son sang comme pigment pour ses dessins. Elle a repris sa manie des hiéroglyphes. Elle ne m'a toujours pas dit ce qu'ils signifient.

30 décembre 1984. Ce sont mes dernières notes et j'espère que mon remplaçant aura plus de succès que je n'en ai eu ces dernières années. Même si ses crises de violence sont devenues rares, Sammy n'est guère différente de ce qu'elle était à son arrivée.

Toutes les autres notes sont d'une main différente, nette et précise.

1er janvier 1985. Cette patiente est complètement perdue dans le rêve que le Dr. Weigner lui a laissé vivre ces quinze dernières années. J'ai demandé à un infirmier de lui reprendre ses livres, ses dessins et le reste. Elle ne peut pas progresser en vivant dans un monde imaginaire. Je lui ai dit qu'elle retrouverait ses crayons et ses peintures quand elle dessinerait de jolies choses.

2 janvier 1985. Bonté divine ! nous avons été forcés de mettre Mlle Heidrichs sous sédatifs. La nuit dernière, elle s'est arraché le petit doigt avec SES DENTS et elle a peint les murs avec son sang. Il doit s'agir des hiéroglyphes décrits par le Dr. Weigner. Elle refuse absolument de coopérer et je ne pense pas qu'il sera possible de la détacher avant longtemps.

16 mars 1986. J'ai demandé à Mlle Heidrichs de m'offrir un paysage particulièrement joli qu'elle avait peint. Elle l'a immédiatement mis en pièces. Elle ne permet jamais à qui que ce soit de garder une de ses œuvres et elle repeint par-dessus encore et encore. Il y a peut-être vingt couches de peinture sur certaines de ses toiles qui commencent à être passablement boursouflées.

2 avril 1988. Pour mon anniversaire, Mlle Heidrichs m'a peint un tableau. J'étais très surpris car elle ne m'a jamais aimé. J'ai été frappa d'horreur en voyant cette horrible distorsion de moi-même. Si elle me voit sous les traits d'un tel démon, son absence de confiance n'a rien d'étonnant.



3ème Partie : Le Soudan

Résumé

Le troisième acte de la campagne se déroule au Soudan. Les PJ se rendent dans ce pays à la recherche de M. Labib. Ils vont y découvrir certains renseignements sur son insidieux complot et se trouver confrontés à ses sombres fidèles. Suivant ce qu'ils ont appris à la Nouvelle-Orléans, ils peuvent aussi essayer de saboter le rituel qui doit avoir lieu dans l'antique montagne de Djebel Barkal.

Il est très probable que Labib n'apparaisse jamais dans cette partie de l'aventure. Les PJ vont plutôt avoir affaire à ses hommes et au malveillant Dr. Aziz. Bon nombre d'informations sont susceptibles d'être trouvées tant à la maison de Labib qu'aux alentours. Les PJ feront bien de chercher les renseignements avec prudence car ils navigueront en permanence entre Charybde et Scylla.

Même s'il est probable que ce troisième acte commence par l'arrivée des personnages à Khartoum, la capitale du Soudan, d'autres points d'entrée sont possibles. Ce chapitre a été écrit sur la base d'un périple Khartoum — traversée du désert — maison de Labib.

À Khartoum, les investigateurs peuvent se rendre au Musée National Soudanais. Ils vont y rencontrer le conservateur corrompu Saba El-Amin. Ce dernier a été acheté par Labib et lui a livré certains articles volés dans les collections du musée. Le Bureau National de la Presse Soudanaise peut aussi permettre d'acquérir certains indices sur les événements passés. Tout le matériel nécessaire à un voyage dans le désert et à la confrontation à venir peut être obtenu sur les marchés de Khartoum. Labib a posté quatre soldats dans la ville pour y attendre les personnages. Les PJ vont probablement les rencontrer à un moment ou un autre.

La maison de Labib se trouve sur une île à quelque trois cents kilomètres de Khartoum. Cette île s'appelle Abou Sobekh, "père des crocodiles". Elle est fortement défendue contre toute intrusion et constitue un défi remarquable pour des PJ en quête d'informations. Elle recèle pourtant les éléments qui vont permettre d'éclairer le noir complot de Labib.

Dans les environs se dressent trois villages, modestes et strictement agricoles. Le plus grand, Karima, loge un autre des pions de Labib, Samir Wazzan. Wazzan est l'administrateur régional et lui aussi a été "acheté". Il se fera un plaisir d'empoisonner la vie des PJ à la demande de Labib.

Le rituel qui doit contribuer au succès de Labib à Tonga doit se dérouler dans l'antique montagne de Djebel Barkal. Cette montagne a toutes les apparences d'un vaste et haut plateau, mais c'est en fait une enceinte creuse. Quand les vents invoqués par Aziz se mettent à souffler, elle commence à se vider du sable qui la remplit pour révéler un temple antique consacré au dieu Amun-Shaklal.

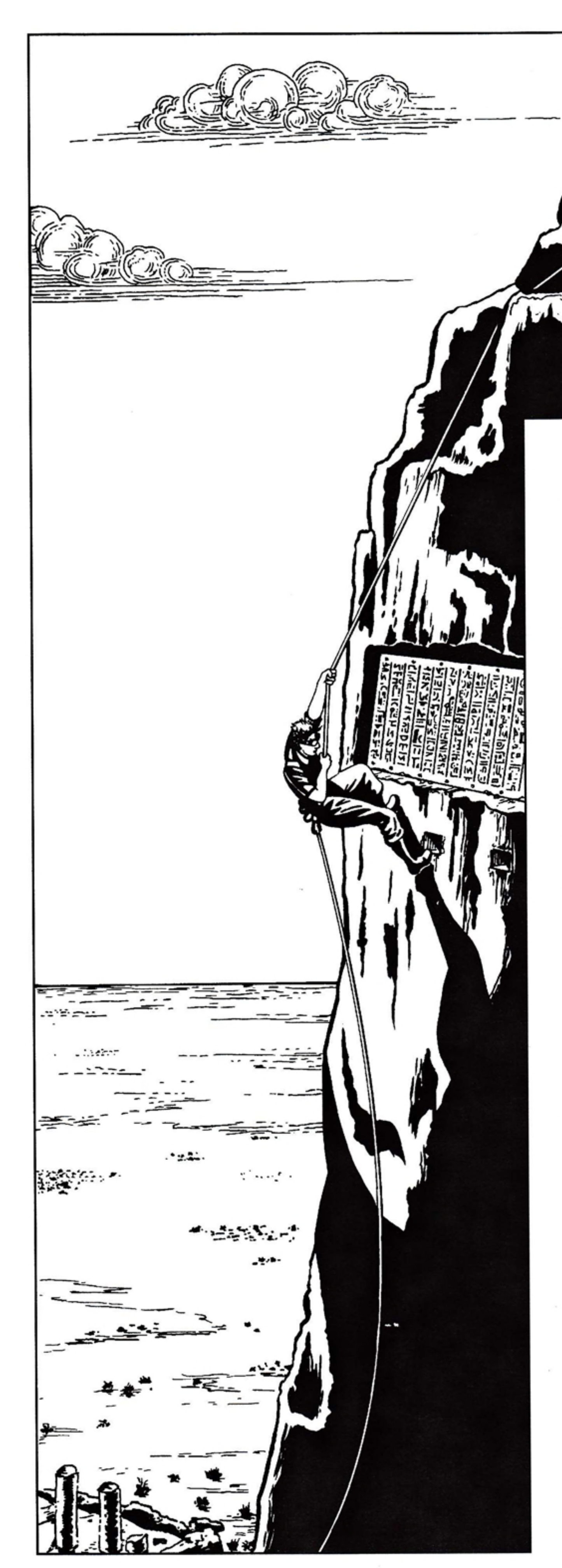
Les investigateurs peuvent empêcher ou non la complétion du rituel. Quoi qu'il arrive, il leur faudra se rendre à Tonga pour éliminer Labib. Ce sont donc les informations contenues dans sa maison qui constituent le but prioritaire de cette partie. Ces renseignements donneront aux personnages les moyens qui conditionnent la défaite finale de leur adversaire.

Bienvenue à Khartoum !

En 1991, le Soudan est un pays brûlé par le soleil et la guerre civile. Il subit une sévère pénurie de carburant et la plupart des trains du pays ont donc cessé de circuler. Ceux encore en service ne roulent que très rarement. Beaucoup de gros camions sont immobilisés et couverts de poussière, laissés à l'abandon jusqu'à ce que quelqu'un trouve de quoi les faire rouler au marché noir. Quand ils circulent, ils courent le danger d'être interceptés par des bandes de soldats en maraude. Les chauffeurs sont souvent abandonnés à une mort certaine en plein désert après réquisition de leur chargement.

La zone la plus touchée par la guerre se situe immédiatement au sud de Khartoum. La capitale se trouve, en effet, près de la frontière qui sépare le nord musulman du sud chrétien. Cette frontière est aussi bien tribale que religieuse. Le nord est peuplé d'Arabes et de Nubiens nilotiques alors que le sud est habité par des Noirs éthiopiens. Jusqu'en 1990, les États-Unis soutiennent les forces "rebelles" du sud par des envois de nourriture et d'autres ravitaillements, mais cette aide prend fin en automne 1990 sous l'injonction d'un vote de l'O.N.U. Le nord prend alors l'avantage : renonçant à toute recherche diplomatique de la paix, il exerce de terribles représailles contre le sud.

Cette guerre civile reste cependant relativement saisonnière et ne prend plein effet que pendant la période sèche d'octobre à mars. Le reste de l'année, on a trop besoin des hommes pour entretenir et ensemencer les champs le long du Nil. Après les combats, ils rentrent chez eux en bandes chargées d'armes et de butin. Beaucoup marchent le long des routes, l'AK-47 sur l'épaule. D'autres sont ramenés par des transports militaires qui roulent en brûlant du carburant réquisitionné. Une grande quantité de matériel rentre aussi avec ces hommes vers la fin mars. Artillerie soviétique ou occidentale, armes lourdes,



lance-roquettes et missiles SAM, tout cet équipement rejoint le nord en camion, en charrette ou à l'arrière des voitures. Clairement, c'est une période dangereuse pour les voyageurs et c'est malheureusement celle qui voit arriver les investigateurs au Soudan.

On croise aussi sur les routes des ânes chargés de tomates, aubergines, canne à sucre, melons et dattes ou de feuilles de palmiers et de fourrage pour les buffles. Des caravanes de chameaux arpentent les pistes du désert, transportant des marchandises vers les plus lointains villages pour leurs maîtres bédouins.

Entre fin mars et début avril, la température moyenne oscille le jour autour des 40° pour tomber la nuit vers les 20° ou moins suivant la brise nocturne. Il faut boire au moins quatre litres d'eau pour chaque journée qui passe sans effort particulier et le double pour entreprendre le plus simple travail. En fait, même les efforts les plus modérés deviennent impossibles au plus fort de la chaleur. Le climat est hostile. Il n'y existe ni vêtements confortables ni actions faciles ni matériels fiables.

Réglementation des voyages

Le Soudan soutient l'Irak pendant la Guerre du Golfe et aucun occidental n'y est donc admis sauf circonstances TRÈS spéciales. Même avant la guerre, une visite au Soudan impliquait nécessairement l'obtention d'un visa préalable auprès d'une des ambassades du pays (à Washington, Londres, Paris, etc.), ce qui prend normalement de trois à six semaines. On peut ainsi obtenir un visa de transit, d'une durée de sept jours, ou un visa touristique, valable jusqu'à trois mois, contre paiement de droits d'enregistrement de six ou neuf dollars respectivement. On peut parfois obtenir plus rapidement son visa aux postes frontières du pays, mais une "taxe" est alors généralement prélevée. De toute façon, à moins que les investigateurs ne se montrent en cette occasion particulièrement imaginatifs et débrouillards, il ne leur sera délivré aucun visa. Il leur faudra trouver un autre moyen d'entrer dans le pays, un avion volant à basse altitude ou une traversée subreptice et nocturne de la frontière.

Tous les visiteurs sont supposés se faire enregistrer par la police au Bureau des Étrangers de Khartoum dans les trois jours qui suivent leur entrée dans le pays. Dans les autres villes et villages, cet enregistrement doit se faire dans les vingt-quatre heures. Toute infraction à cette règle est punie d'une amende de 20$ qui s'ajoute à un bakchich en rapport avec la fortune apparente du contrevenant.

Voyager hors de Khartoum suppose, quelle que soit la destination, un permis de voyage. Il est normalement délivré en deux à sept jours par le Bureau des Étrangers en échange de 1 $U.S. et de deux photographies d'identité. Il faut bien sûr avoir un visa pour obtenir ce permis. Mais, depuis la guerre, on

Cette route ne va pas à U'ubu Ma Ginku

Voici une liste de phrases et mots arabes courants accompagnés de leurs équivalents français. Elle est destinée aux Gardiens qui souhaitent renforcer l'atmosphère de ce périple soudanais afin de le rendre plus crédible. Ce sont les mots qu'utilisent les véritables natifs du Sahara, ceux qui n'ont jamais entendu le français, n'ont jamais vu de verdure hors de la vallée du Nil et ignorent tout des pays qui s'étendent au-delà des sables sans fin du désert. Ces gens vivent, pour la plupart des existences simples et rudes.

Les prononciations sont approximativement rendues en phonétique anglaise, les syllabes accentuées étant imprimées en gras. Pour réussir, le Gardien devra se choisir un accent et s'y tenir. Essayez de ne pas hésiter au milieu des phrases difficiles et inventez sans vergogne ce qui vous manque. Si vous voulez d'autres sources d'inspiration, munissez-vous d'un dictionnaire d'arabe ou d'un précis de conversation pour voyageurs. Surtout, faite preuve d'aplomb et de confiance en votre vocabulaire. Les arabophones ne sont pas timides ou stoïques. Adoptez un ton agressif ou menaçant, simulez éventuellement la peur, mais parlez fort et regardez vos joueurs dans les yeux.

Les Bédouins ne parlent pas le même arabe que la plupart des citoyens du Soudan. Les Nubiens parlent leurs propres dialectes nilotiques (parfois plusieurs) en plus de l'arabe. L'improvisation de ces langues tribales est laissée à l'imagination du Gardien, mais le swahili et d'autres langues similaires entendues dans les vieux films d'explorateurs africains ont la sonorité désirée. Pensez à Tarzan et lancez-vous. Vos joueurs seront mystifiés.

En note finale, rappelons ce lieu commun qui veut que le monde arabe soit contrôlé par IBM : "I" pour insha'allah ("si Dieu le veut"), "B" pour bukra ("demain") et "M" pour ma-lesh ("peu importe" ou "ce n'est pas grave"). Ces expressions reviennent régulièrement dans toute conversation et décrivent parfaitement cette attitude générale qui irrite si souvent le visiteur étranger.

Bonjour = Sa**lam** alAkoom ("La paix soit avec toi")
Bonjour (en réponse) = wa alAkoom es sa**lam** ("Et la paix avec toi")
Bonjour/Bienvenue = ahlan wa sahlan
Bonjour (en réponse) = ahlan blkoom
Bonjour (le matin) = sa**bakh** el khAr (ou seulement sa**bakh**)
Bonjour (en réponse) = sa**bakh** el noor
Salut ! (informel) = saida !
Comment allez-vous ? izzayukoom ?
Bien, Dieu en soit remercié = **kyay**yis ilkhamdu lillah

Oui = **I**awah
S'il vous plaît, oui = **I**awah, mind**fad**lak
Merci beaucoup ! = **shOk**ran ga**zE**lan !
Non = la
Non merci = La, **shOk**ran

Je m'appelle... = ismE...
Comment vous appelez-vous = ismak eh ?
Je comprends = **ana fa**hem
Je ne comprends pas = **ana** mish **fa**hem

marché = souk
bœuf = lakhm kandoos
viande de chameau = lakhm ga**mal**
pain (pita) = aysh
thé = shay
café à la turque = **'a**hwa turkee
lait = **la**ban

garçon = walad
fille = bint
Bédouin = Bedawii
charpentiers = ishaffa
fermiers = fellahin
Touareg = Twar-edge
Je veux = **a**na lawAys

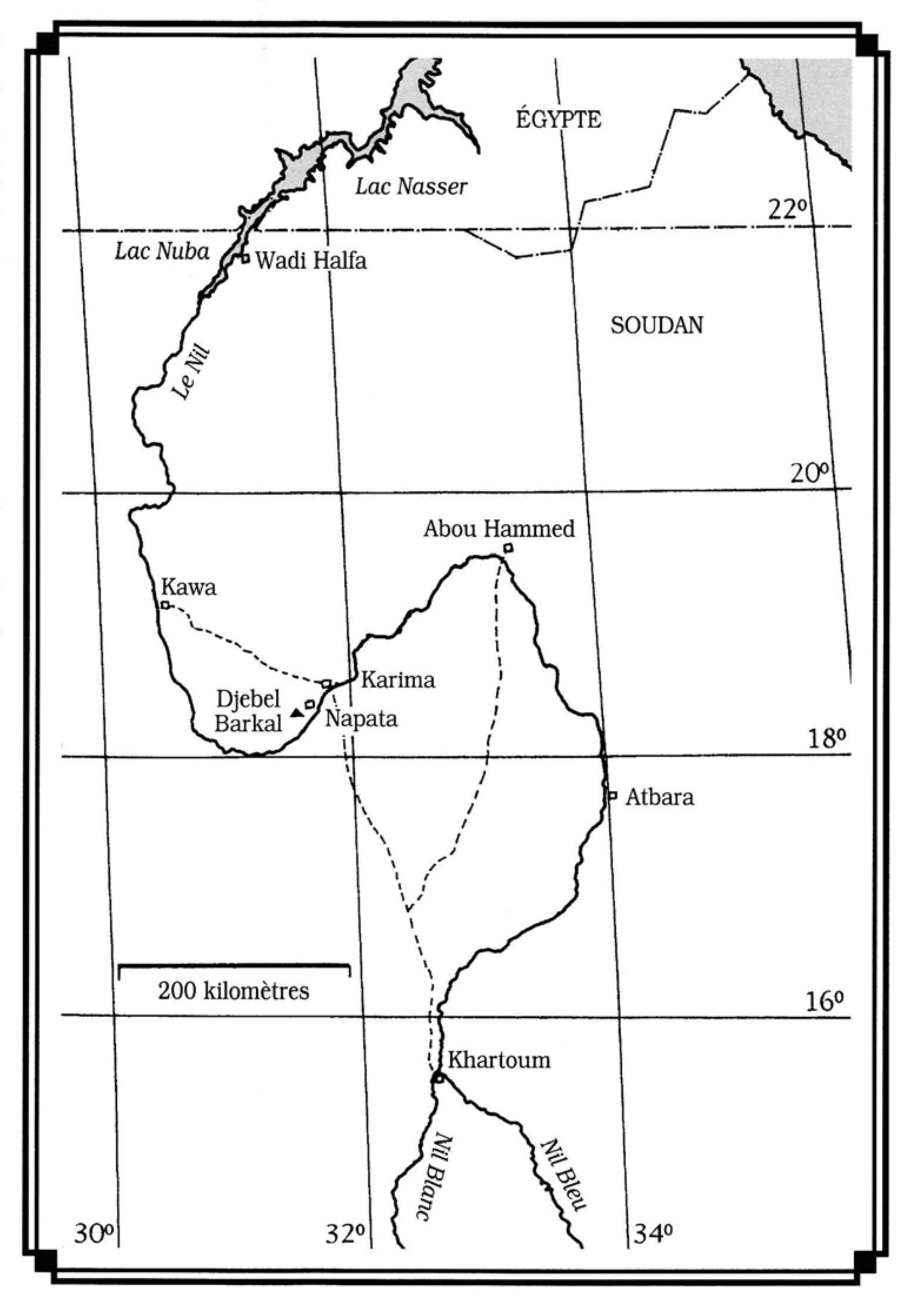
Je voudrais de l'eau = **a**na lawayes shoya moiya
J'ai faim (J'aimerais manger) = **a**na lawayes entOm owzeen
Vous rendrez certainement visite à une famille bédouine = ah taban, inn-ak Ela badawiyya hazim-a

Je ne vais pas bien = **a**na mish **kway**yis
Attention ! = xalli bAl-ak !
Prenez garde ! = ikh**tar**es !
Au secours ! = ilkha oonE !
Appelez un docteur ! = **u**Tulb dok**tOr** !
Je saigne = **a**na nazEf
Il est fou = endi mukhtal 'aqliyyan
Il s'est échappé = da falat
Hé les étrangers ! = yel'la... agnebbie
Un problème ? = Gara Eh ?
Qu'est-ce qui se passe ? = fE-h Ah ya ?
S'il vous plaît, expliquez-moi ce qui s'est passé = Eh illi hasal, israh-l-i min**fad**lak

Ils nous ont battus = darab-U-na
Il vous a vu = Saf-ak
Je n'ai pas peur = **a**na mish khayef
Il fait trop noir = da ghame gid'dan
La voiture était pleine = el ArAbiyya kan-it malyAn-a
La chose étrange = il haga il-ageeba
Où est la montagne sacrée ? = feyn el gebel barkal ?
À quelle distance se trouve le temple ? = ma hiyya el masaefa le ma'Abed ?
Le Bédouin a attrapé l'homme = el Baddawiyya misik ir-rAgil
Vous irez marcher dans le désert = a-rhanak inn-ak ruht timassa fi-sahara

1 = **wa**hed
2 = it**neen**
3 = ta**laa**ta
4 = ar**bah**
5 = **khum**sa
6 = **set**ta
7 = **saa**ba
8 = ta**man**ya
9 = **tis**sa
10 = **'a**shura
11 = hid**O**sher
12 = it**nO**sher
13 = talaat**O**sher
14 = arbaht**O**sher... 20 = ash**reen**
21 = **wa**hed wa ash**reen**
22 = it**neen** wa ash**reen**... 30 = talaa**teen**
40 = arbeen... 100 = **miy**ya
101 = **miy**ya wa **wa**hed
110 = **miy**ya wa **'a**shura
200 = mi**teen**
300 = taltu**miyya**
400 = arba**miyy**a... 1.000 = 'alf
1 100 = 'alf wa **miy**ya
2 000 = al**feen**
3 000 = talaat**alf**
4 000 = ar**balf**... 10.000 = ashur**alf**
100 000 = mit'alf
1 000 000 = mil**yOn**
2 000 000 = it**neen** mil**yOn**

n'autorise généralement pas les Occidentaux à quitter Khartoum. Les joueurs devront encore une fois faire preuve d'un esprit d'invention supérieur. Chaque permis n'indique qu'une seule destination mais on peut demander plusieurs permis en même temps. Certains voyageurs ont été arrêtés, emprisonnés et finalement expulsés pour être sortis de Khartoum sans les permis nécessaires. Un permis spécial délivré par le Service des Antiquités Soudanaises à Khartoum est requis pour toute visite des sites historiques. Il est recommandé de se faire vacciner contre la fièvre jaune, l'hépatite, typhoïde, la diphtérie, le tétanos, la méningite et la rage. Les espèces doivent être déclarées tant à l'entrée du pays qu'à la sortie.



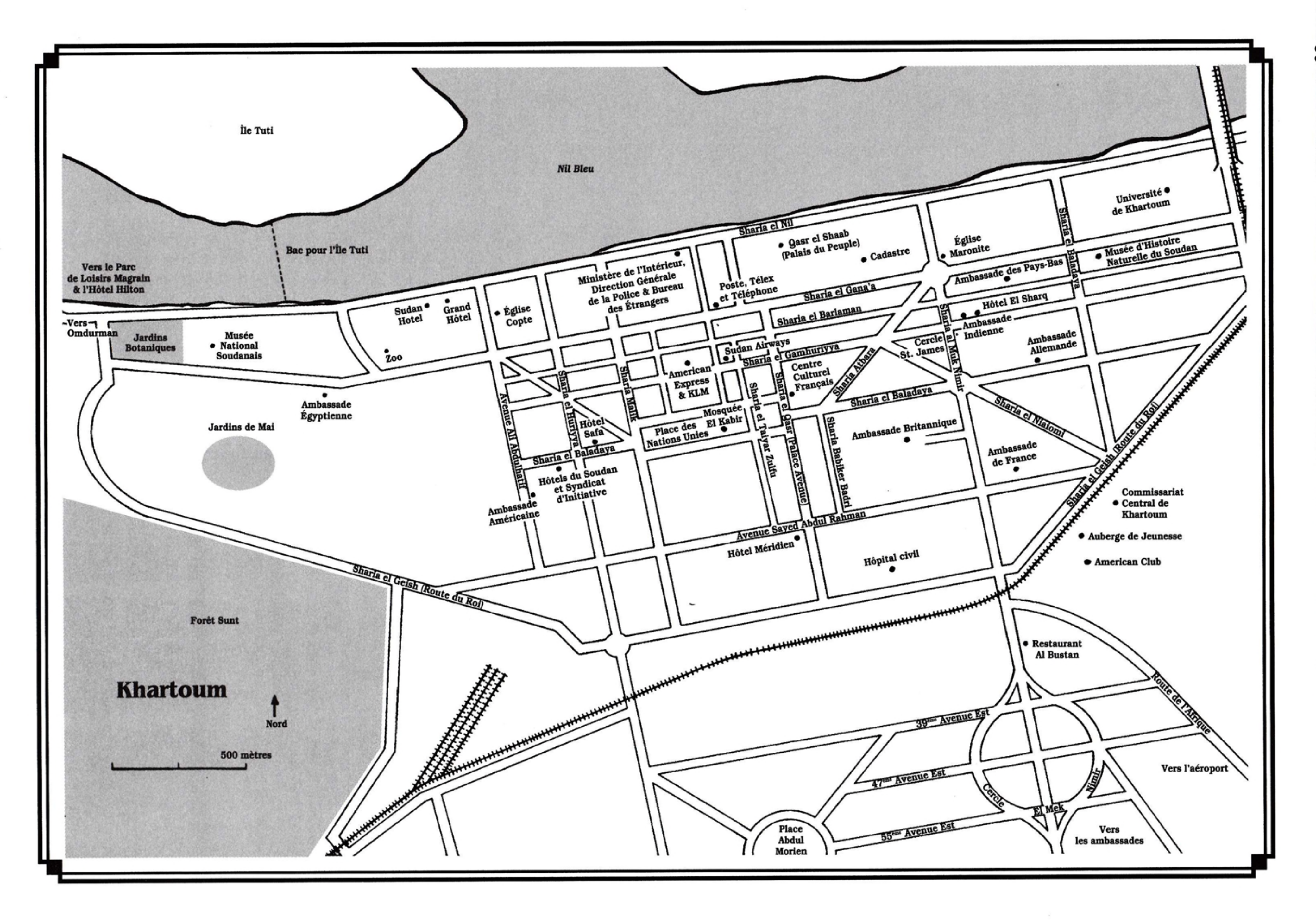
Si les investigateurs se font prendre sans visa, ils encourent de sérieux problèmes. Ils pourraient être jetés en prison ou s'en tirer par de très importants pots-de-vin. Au pire, ils risquent d'être exécutés comme espions. Les conséquences sont laissées à l'appréciation du Gardien et devraient dépendre, pour une large part, des compétences oratoires des PJ.

Les moyens de locomotion sont à cette époque très difficiles à obtenir. Les plus accessibles aux visiteurs sont le chameau ou l'âne. Sudan Airways (Insha'allah Airways ou Air "Si Dieu le veut") est censé desservir toutes les grandes villes du pays. Ce n'est pas cela qui aidera beaucoup les personnages, à moins qu'ils ne réservent un avion entier, car le vol programmé pour Abou Hammed n'a pas eu lieu depuis six ans. Un bus quitte normalement Khartoum pour Karima trois fois par semaine mais il n'assure plus son service depuis deux semaines quand les personnages arrivent et il ne repartira probablement pas avant juin ou plus tard. Les personnages devront certainement se rabattre sur les taxis privés ou les camions du marché. Ces derniers font le voyage entre Khartoum et Karima presque tous les jours. Pour environ vingt livres soudanaises (20 S£) on peut se faire secouer toute une journée dans la benne surchauffée d'un de ces véhicules qui foncent à tombeau ouvert dans le désert. Louer un taxi est plus confortable mais avec la pénurie de carburant nombre d'entre eux ne sont plus en état de rouler. À titre indicatif, un break 504 Peugeot se loue 200 S£ par jour auxquels il faudra ajouter le carburant, 5-10 S£ le litre. Louer un véhicule coûte beaucoup plus cher que le droit de monter dans une benne mais le prix peut en être revu à la baisse si les personnages se débrouillent pour trouver le carburant eux-mêmes.

Il n'y a pas de route dans le désert, seulement des pistes. Il est plus prudent, voire nécessaire, de se faire accompagner d'un guide quand on s'engage sur cet entrelacs confus qui sillonne le désert. Pour ceux qui veulent tenter leur chance, il est généralement possible de louer un véhicule dans toutes les agglomérations un peu importantes. Mais depuis 1991, diverses factions soudanaises rejettent la responsabilité des problèmes du pays sur le monde occidental. Certains pourront refuser de vendre leurs services ou leurs biens à des étrangers. La nourriture est difficile à obtenir en dehors de l'aide internationale en riz et farine (qui sert à faire l'*aish*, un pain sans levain).

La monnaie nationale est la livre soudanaise (S£) subdivisée en 100 piastres (pt), mais la plupart des hôtels officiels exigent un paiement en dollars américains. Le taux de change officiel (dans les banques ou les grands hôtels) était, en 1991, de 1 $U.S. pour 4,5 S£. Au marché noir, et à ses risques et périls, le dollar peut se changer jusqu'à 10 S£.

L'arabe est la langue la plus répandue dans le nord du Soudan et il connaît diverses variations locales au contact des dialectes régionaux et tribaux. Il y a cependant 134 langues "reconnues" dont 26 "importantes". Les gens sont généralement enclins à discuter et les mains deviennent parfois d'extraordinaires outils de communication. Les gens sont pauvres et simples, la vie dure et exigeante. Bien des portes s'ouvrent devant les monnaies occidentales mais un cadeau issu du dernier cri de la technique (baladeur, montre, etc.) peut susciter une amitié éternelle.



Île Tuti
Nil Bleu
Bac pour l'Île Tuti
Vers le Parc de Loisirs Magrain & l'Hôtel Hilton
Vers Omdurman
Jardins Botaniques
Musée National Soudanais
Zoo
Sudan Hotel
Grand Hôtel
Église Copte
Ministère de l'Intérieur, Direction Générale de la Police & Bureau des Étrangers
Poste, Télex et Téléphone
Sharia el Nil
Qasr el Shaab (Palais du Peuple)
Cadastre
Église Maronite
Université de Khartoum
Musée d'Histoire Naturelle du Soudan
Sharia el Baladaya
Ambassade des Pays-Bas
Sharia el Gana'a
Sharia el Barlaman
Hôtel El Sharq
Ambassade Indienne
Ambassade Allemande
Cercle St. James
Sharia al Muk Nimir
Sudan Airways
Sharia el Gamhuriyya
Centre Culturel Français
Sharia Atbara
Sharia el Baladaya
American Express & KLM
Sharia Malik
Sharia el Huriyya
Avenue Ali Abdulhatif
Hôtel Safa
Sharia el Baladaya
Place des Nations Unies
Mosquée El Kabir
Sharia el Taiyar Zulfu
Sharia el Qasr (Palace Avenue)
Sharia Babiker Badri
Ambassade Britannique
Sharia el Nialomi
Ambassade de France
Hôtels du Soudan et Syndicat d'Initiative
Ambassade Américaine
Ambassade Égyptienne
Jardins de Mai
Avenue Sayed Abdul Rahman
Hôtel Méridien
Hôpital civil
Sharia el Geish (Route du Roi)
Commissariat Central de Khartoum
Auberge de Jeunesse
American Club
Sharia el Geish (Route du Roi)
Forêt Sunt
Khartoum
Nord
500 mètres
Restaurant Al Bustan
Route de l'Afrique
39ème Avenue Est
47ème Avenue Est
55ème Avenue Est
Vers l'aéroport
Cercle
Nimir
El Mek
Vers les ambassades
Place Abdul Morien

Arrivée des investigateurs

Quand les personnages se décident enfin à quitter la Nouvelle-Orléans, ils peuvent trouver diverses solutions à leur problème de transport. Plusieurs compagnies aériennes atterrissent à Khartoum : KLM, Lufthansa, British Airways, Sudan Airways, EgyptAir, etc. Il n'existe pas de vol direct pour le Soudan à partir des États-Unis ; il faut transiter par une capitale d'Europe ou d'Afrique.

Khartoum est une grande ville dont le centre présente un curieux mélange d'architecture coloniale britannique et socialiste. Les rues qui longent le Nil sont agrémentées de larges trottoirs et de grands arbres qui en font des promenades paisibles et ombragées, quand le soleil n'est pas trop haut. Environ cinq millions de personnes vivent dans le grand Khartoum qui englobe aussi les villes d'Omdurman et de Khartoum Nord de l'autre côté du Nil. Des ambassades, installées au centre ville ou à proximité, y représentent presque tous les pays occidentaux ainsi que la plupart des nations musulmanes et africaines. Les mosquées sont nombreuses et cinq fois par jour, entre 4 h et 20 h, l'appel à la prière tombe de leurs minarets spiralés.

La ville compte plusieurs grands hôtels, comme le Hilton ou le Méridien, qui déclinent le confort sur le mode colonial ; comptez 80-100 $ pour une chambre simple. Viennent ensuite les Hôtels Nationaux du Soudan, comme l'Acropole et le Métropole, qui proposent, pour 20-30 $ la nuit, une indubitable atmosphère soviétique. Certains risques y sont associés : il arrive parfois qu'on perde votre passeport, que vos bagages disparaissent ou que votre chambre fasse l'objet d'une "fouille de sécurité", etc. Encore un cran au-dessous, on trouve les divers hôtels et auberges du secteur privé avec des tarifs compris entre 0,5 et 10 $ la nuit. Ils sont assez semblables aux hôtels nationaux mais le service est encore inférieur et la crasse et la vermine plus abondantes. Des hôtels comme le Bahr el-Ghazal, le Safa et le Nakiel appartiennent à cette catégorie. Les hôtels de luxe et nationaux n'acceptent les paiements en livres soudanaises que sur présentation d'un reçu d'un changeur officiel. Ces reçus ne sont pas nécessaires dans les hôtels bon marché et les pensions de famille. Les prises électriques des hôtels, et du Soudan en général, sont en 240 volts et exigent un transformateur.

Coup d'œil alentour

Labib a posté quatre de ses mercenaires à Khartoum pour y guetter les investigateurs. Des Occidentaux ne peuvent pas passer inaperçus. Ces hommes sont tous natifs de Khartoum et peuvent donc se montrer relativement discrets et obtenir facilement de l'aide (familles, amis, etc.). Ils doivent suivre les personnages et rendre compte trois fois par jour par radio. Ils disposent d'une des Land Rover de Labib qu'ils n'utilisent pas pour leurs filatures. Ils préfèrent suivre leurs proies à pied ou en taxi.

"Le Prince", comme on appelle Labib à Khartoum, est un homme très connu dans certains milieux. Les membres du Service des Antiquités Soudanaises au Musée National ne savent que vaguement où il vit. Mais dans les souks, on en a une idée plus précise et les habitants de Karima peuvent décrire exactement ses camions, ses hommes, l'emplacement de sa maison et savoir éventuellement quelque chose sur son système de sécurité ou les feux mystérieux qui brillent sur le Djebel Barkal. Tout cela bien sûr n'est communiqué que si les personnages arrivent à négocier la barrière de la langue et à gagner leur confiance.

Le Musée National Soudanais

Le musée est encombré d'objets et d'artefacts issus de toute l'histoire du Soudan. Les salles et les couloirs abritent tout un capharnaüm, censément classé par lieu et période, exposé sous des étiquettes incomplètes, trompeuses ou absentes. Les pièces les plus volumineuses sont souvent passablement usées par les mains des visiteurs et les plus petites cachées par des vitrines si poussiéreuses qu'il est difficile de les distinguer.

Les catalogues du musée citent de nombreux objets issus de la tombe de Taharqa et autres articles découverts autour du Djebel Barkal. Certains d'entre eux sont toujours exposés au musée mais bon nombre ont disparu. Une grande vitrine annonçant deux stèles significatives de la "science astrologique koushite" est vide. Les deux stèles ont été récupérées par les hommes de Labib et sont maintenant solidement fixées au mur de la chambre de celui-ci. Un jeu de documents en grec ancien décrivant les "Dépravations de la Prêtrise sous la Dynastie Koushite" a disparu des collections. Beaucoup d'ushabti et autres articles funéraires de Taharqa manquent aussi à l'appel. Le catalogue ne porte aucune mention expliquant l'absence de ces objets. Interrogé à ce sujet, le personnel du musée renvoie les investigateurs au Directeur du Musée, Furhad Babik, ou à Saba El-Amin, le responsable du district de Napata.

Les documents encore disponibles comprennent une carte établie par l'expédition Kalkhe qui localise exactement les puits funéraires par rapport aux divers repères géographiques. Avec cette carte, des investigateurs un peu compétents peuvent retrouver les puits de Taharqa et Hobadji.

SABA EL-AMIN, Directeur des Antiquités du District de Napata, 58 ans

FOR 11	CON 10	TAI 13	INT 15	POU 13
DEX 9	APP 8	ÉDU 16	SAN 50	PV 12

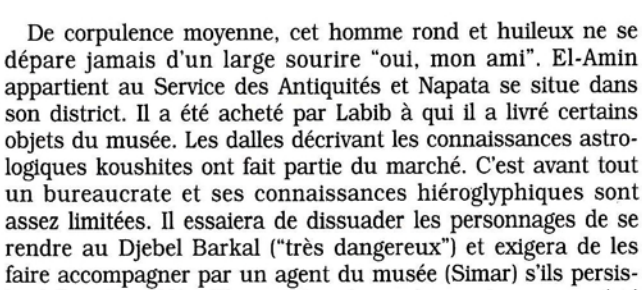


Bonus aux dommages : 0.

Armes : Direct de femmelette 35 %, 1D2-1 ; Coupe-Papier 35 %, 1D2.

Compétences : Comptabilité 70 %, Histoire 35 %, Persuasion 50 %. Langues : Anglais 65 %, Arabe 80 %, Hiéroglyphes (Lire/Écrire) 15 %.

Accessoires : Petit carnet noir contenant les numéros de téléphone et de fax de Labib, précédé de la seule lettre L (en arabe).



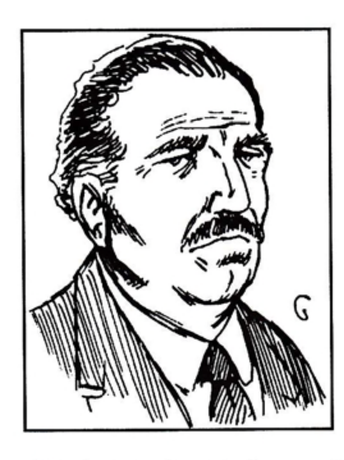
De corpulence moyenne, cet homme rond et huileux ne se dépare jamais d'un large sourire "oui, mon ami". El-Amin appartient au Service des Antiquités et Napata se situe dans son district. Il a été acheté par Labib à qui il a livré certains objets du musée. Les dalles décrivant les connaissances astrologiques koushites ont fait partie du marché. C'est avant tout un bureaucrate et ses connaissances hiéroglyphiques sont assez limitées. Il essaiera de dissuader les personnages de se rendre au Djebel Barkal ("très dangereux") et exigera de les faire accompagner par un agent du musée (Simar) s'ils persistent dans leur idée. Simar est un inspecteur noir peu apprécié par l'administration en raison de son appartenance ethnique.

FURHAD BABIK, Directeur du Musée, 62 ans

FOR 12	CON 14	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 9	ÉDU 17	SAN 45	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Cultures et Légendes Nord-Africaines 85 %, Histoire du Proche-Orient 85 %. Langues : Anglais 65 %, Arabe 80 %, Hiéroglyphes 75 % (Lire/Écrire).



Accessoires : Stylo plume en argent destiné à apposer sa très imposante signature.

C'est un gentleman arabe âgé et corpulent. Imbu de lui-même, il a retenu de son éducation anglaise une attitude pompeuse et constipée. Très à l'aise avec les hiéroglyphes, c'est aussi un excellent historien. Si les personnages savent apprécier comme lui son importance, ils peuvent bénéficier de sa réelle compétence. Suffisamment caressé dans le sens du poil, il pourrait même accepter d'accompagner les personnages à Napata.

Il est conscient qu'une certaine corruption règne au sein du musée. Année après année, diverses menues faveurs se sont traduites par d'importantes contributions au "fonds d'entraide du personnel". Lui-même est un honnête homme qui n'acceptera pas facilement ce genre d'offres mais qui n'appréciera pas non plus que l'on accuse son musée de malversations. Babik a correspondu avec Sammy Heidrichs mais il faudra presque le torturer pour qu'il l'admette ; il a trop honte d'avoir été ainsi dupé par une femme étrangère.

SIMAR, Inspecteur des Antiquités, 43 ans

FOR 14	CON 13	TAI 12	INT 14	POU 14
DEX 15	APP 12	ÉDU 17	SAN 70	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lancer des Pierres 75 %, 1D4 ; Lance 35 %, 1D8+1 ; Fusil 35 %, 1D6+2.

Compétences : Cultures et Légendes Nord-Africaines 55 %, Esquiver 50 %, Grimper 44 %, Histoire du Proche-Orient 65 %, Piloter une Barque 55 %. Langues : Anglais 65 %, Arabe 80 %, Danagla 70 %, Hiéroglyphes (Lire/Écrire) 65 %.

Accessoires : Un dictionnaire hiéroglyphique usé et abondamment annoté par Simar lui-même pour rendre compte des variations koushites des hiéroglyphes égyptiens. Le livre lui a été offert par le Dr. F. Lieboczeck.

Ce noir, grand et mince, porte les trois cicatrices sur chaque joue qui l'identifient comme un Danagla. Simar a fait ses études à l'université de Chicago, section Anthropologie et Proche-Orient. C'est un homme calme et tranquille qui a pris l'habitude, après de longues années passées sous les ordres de supérieurs moins compétents, de rester discret sur ses connaissances.

Simar n'a ni femme ni enfant. Il vit dans un modeste appartement à Khartoum. Originaire d'Abou Hammed près de Karima, il connaît bien la région du Djebel Barkal.

Bureau de la Presse Nationale Soudanaise

Le BPNS est domicilié dans un grand bâtiment de béton sale, à proximité du centre ville, qui abrite aussi le siège de la *Gazette Soudanaise*. Si les personnages s'y présentent pour des recherches sur Labib ou sur les événements intervenus aux alentours de Karima et Napata, ils se heurtent à tout un système d'autorisations administratives. S'ils se débrouillent tout de même pour avoir accès aux archives, ils tombent dans une énorme salle remplie de vieux journaux empilés sans ordre ni index. Les invendus et les défauts d'impression sont jetés là, année après année, et les archives, mises à sac à l'occasion de divers coups d'état, sont complètement désorganisées.



Le seul espoir des investigateurs est une rédactrice, une arabe du nom de Mona Yassin, vétéran du journal qui travaille ici depuis trente-six ans. C'est une femme agréable et pleine de bonne volonté, mais son bureau retiré ne la rend pas facile à trouver. Les employés du journal ne suggèrent son nom que si les personnages demandent à voir quelqu'un qui connaît l'histoire du journal, car elle n'est en rien liée à l'administration des archives. Si les PJ se renseignent avec assez de soin, ils peuvent la rencontrer et tirer parti de sa mémoire parfaite des articles passés et de sa collection personnelle de vieux numéros. Elle les guide éventuellement vers l'article de Rashid Gulshman (Aide de Jeu Soudan n° 1, page 148). Gulshman était un ami personnel de Mme Yassin. Il a malheureusement été tué lors d'une offensive rebelle alors qu'il était en reportage dans le sud.

Les marchés

Une visite des marchés de Khartoum constitue une expérience sensorielle de première grandeur. De six heures du matin jusqu'à l'après-midi puis à nouveau dans la fraîcheur du soir, ils connaissent une activité intense et fébrile. Les invendus de la veille pourrissent dans le caniveau et embaument l'air. Gros et petits camions bombardent les passants de leurs gaz d'échappement suffocants et d'une cacophonie de klaxons

Gazette Soudanaise, dimanche 8 avril 1968

Une tempête de sable ravage les environs de Karima

par Rashid Gulshman

Une tempête de sable hors saison est à l'origine de la mort accidentelle de quatre membres d'une équipe archéologique et d'un camionneur. Apparemment, la Land Rover des archéologues fuyait la tempête quand elle s'est écrasée sur une paroi rocheuse. Tous ses passagers ont été tués.

La seule survivante de l'expédition a été retrouvée dans une grosse caisse mardi dernier après les deux jours de tempête. Cette femme, une Allemande, a regagné son pays en avion pour y recevoir les soins appropriés à son état d'épuisement général aggravé par quelques blessures légères. Elle avait apparemment attendu la fin de la tempête dans une des caisses ayant contenu l'équipement de l'expédition qui campait près de Tell El-Napata.

La découverte du cadavre d'un camionneur à trois kilomètres à l'est de Karima a aussi été portée sur le compte de la tempête. Le chauffeur emmenait un chargement de riz à Karima et il a dû perdre son chemin. Curieusement, seul le chauffeur a été retrouvé ; le camion reste introuvable même si les recherches continuent. On pense qu'il doit se trouver à proximité. D'après certaines sources locales, le chauffeur a probablement essayé de rejoindre Karima à pied après être tombé en panne d'essence et il s'est perdu.

censée leur assurer libre passage. Les rues sont envahies d'une foule compacte de gens qui crient et se bousculent. En arrière-fond, les odeurs d'excrément et d'urine des chevaux, ânes, chameaux et humains tentent de percer le mélange exhalé par les étalages d'épices exotiques et les amateurs de narguilés.

Tout, ou presque, est ici disponible. On prétend que, quelle que soit la pièce que vous cherchez pour une Mercedes 1937, vous pouvez la trouver ou la faire fabriquer. La nourriture occidentale est presque totalement absente mais il existe des substituts soudanais au goût étrange qui peuvent être, il est vrai, assez chers.

Fureter alentour peut apprendre aux personnages qui font preuve de diplomatie que la tribu nubienne qui occupe la région de Karima est celle des Danagla (jet d'Anthropologie à -30 % pour être déjà au courant). Les Danagla sont des maraîchers qui alimentent le marché en aubergines, tomates, riz et melons. Il est aussi possible de comprendre que les hommes de cette tribu sont aisément reconnaissables aux trois cicatrices rituelles qui zèbrent leurs joues. Ces profondes cicatrices sont entaillées sous les pommettes des adolescents pour officialiser leur passage à l'âge adulte. Les membres de cette tribu sont capables de décrire précisément la forteresse insulaire de Labib. Ils savent que celui-ci dispose d'un hélicoptère, d'un bac privé ainsi que de plusieurs mercenaires attachés à son service.

À l'affiche

Une réussite de Trouver Objet Caché permet à un personnage de remarquer l'affichette suivante accolée à l'extérieur des ambassades américaine et britannique et des grands hôtels (Aide de Jeu Soudan n° 2, page 148).

"Avis de Recherche ! Personne Disparue ! Bernard Fosdick de l'American Associated Press — (photo) — vu pour la dernière fois sur Route du Désert Nord. Récompense pour tous renseignements qui permettront de le retrouver sain et sauf. Contactez SVP le Consulat Américain de Khartoum."

Le personnel du consulat a placardé l'avis après avoir appris hier soir que Bernard avait été fait prisonnier. Une petite enquête montre, qu'officiellement, il est simplement en retard à un rendez-vous. La rumeur, par contre, précise qu'il a été capturé par des rebelles chrétiens sur la route de Karima.

Sur la route de Napata

Napata et Djebel Barkal se trouvent à quelque trois cents kilomètres de Khartoum si l'on coupe droit à travers le Désert Bayuda. Cela représente une pleine journée de voyage en suivant, dans la chaleur et la poussière, des traces de pneus dans ce désert à peine émaillé de buissons épineux, de blocs de rochers et de termitières. La chaleur est démentielle. Tout ce qui pousse est empoisonné et piquant, de même que tout ce qui rampe et se cache.

Il est possible que les voyageurs rencontrent en chemin une bande de soldats regagnant le nord. Cela peut être un coup de chance pour ceux qui pourront en obtenir de l'aide ou leur acheter certains équipements utiles. Mais les choses peuvent aussi tourner plus mal en fonction de la situation des personnages et de leurs talents diplomatiques.

Le désert est traversé par un grand nombre de pistes. Certaines rejoignent le Nil à Merowe, au sud de Karima, tandis que d'autres forment une fourche plus au nord pour gagner Karima et Nuri. Karima est sur la rive nord et un bac y fait traverser camions et voitures (un seul véhicule à la fois) moyennant finance. On peut aussi traverser le Nil à Nuri et à Merowe, mais les bacs sont très modestes et ne peuvent transborder qu'au maximum dix personnes ou leur équivalent en poids.

Des routes longent de près le fleuve au nord de Merowe (rive droite) et au sud de Karima (sur les deux rives) et rejoignent le bac de Labib. Ce bac privé et motorisé de l'Île Abou Sobekh peut transborder un gros camion ou deux petites voitures à la fois. Quand il n'est pas en service, il reste à quai sur l'île sous bonne garde.

Toute la région est semée de blocs rocheux et de buissons. Le relief est fait d'ondulations successives qui voient le sombre socle rocheux percer le sable çà et là. Quand on approche de la Vallée du Nil par le sud, le désert s'incline vers le fleuve en une série de marches et de pentes. De l'autre côté, la déclivité est plus régulière ; des dunes rampent sur les basses terres entre les mesa (*djebels*) et les blocs arrondis. Çà et là, des buissons épineux vert argent se contorsionnent sous le soleil brûlant.

Tout le fleuve est longé par deux rubans de rizières et de champs de millet irrigués. Cannes à sucre, melons, aubergines et tomates poussent aussi le long du Nil. Les champs sont petits, quelques milliers de mètres carrés, et généralement entourés d'une enceinte de dattiers. Hommes et femmes y travaillent ensemble, à côté des attelages de buffles qui tirent charrettes et charrues.

La mort au bord du chemin

Alors qu'ils filent vers le nord en direction de l'Île Abou Sobekh et de Napata, les PJ remarquent, grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, un cadavre gisant au milieu des rocs et des buissons du bord de la route. S'ils s'arrêtent et examinent l'endroit, il devient clair qu'un combat a eu lieu ici. Des douilles vides parsèment le sol (7,62 OTAN et soviétiques) et les empreintes des pneus de plusieurs véhicules dessinent des courbes fantasques au milieu des arbustes et des rochers. La réussite d'un jet de Suivre une Piste, permet de repérer des traces de chameaux. Un examen du corps montre que l'homme a été tué d'un seul coup de feu en pleine tête. Si la balle est extraite, elle s'avère être une grosse balle de mousquet, un type de munitions qui n'est plus utilisé dans la région depuis au moins cinquante ans, voire un siècle. Il semble que l'homme appartenait à l'armée soudanaise et qu'il soit mort depuis moins de douze heures.

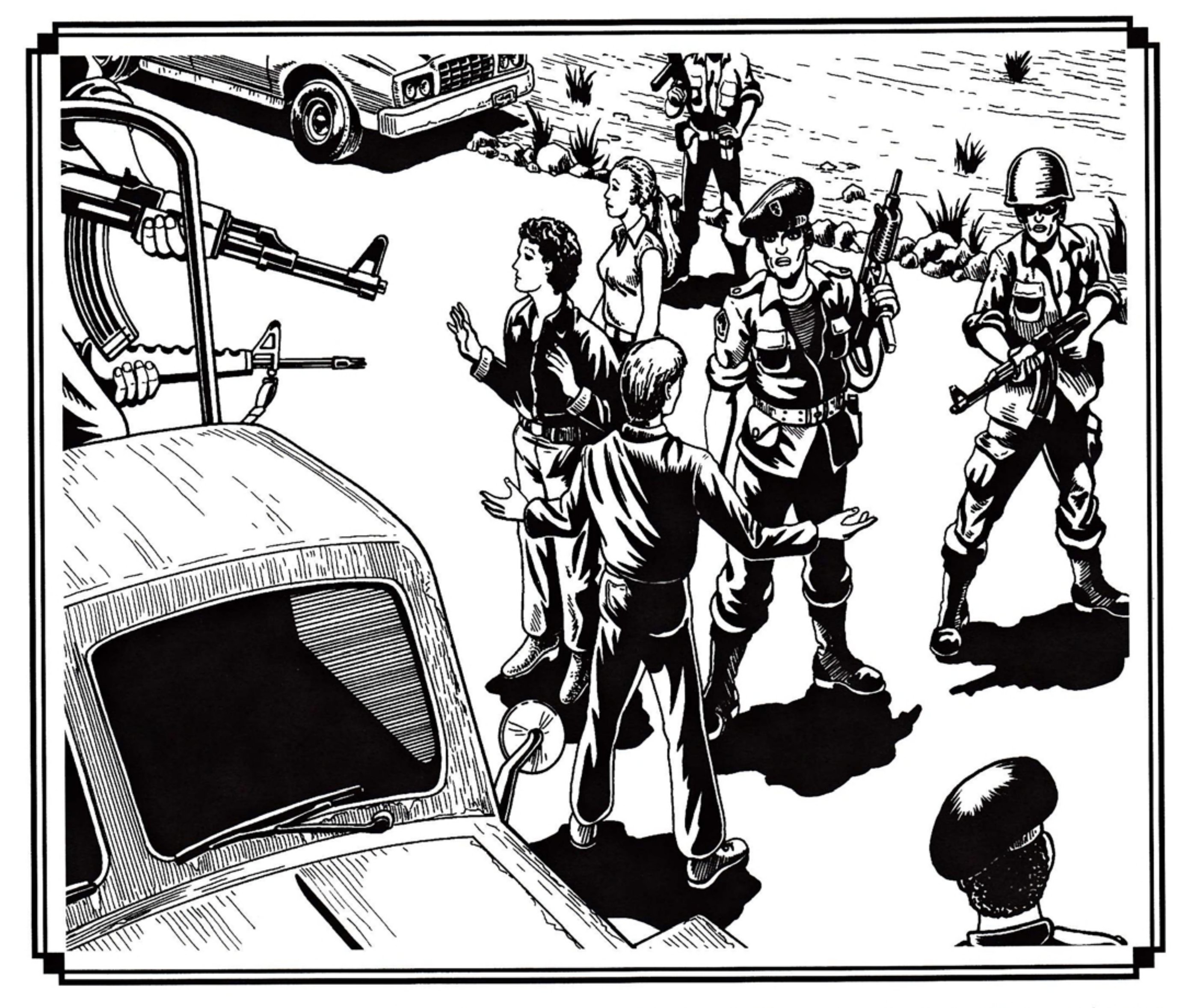


Une recherche plus approfondie, et la réussite d'un autre jet de Trouver Objet Caché, amène la découverte d'un chameau mort à environ soixante-dix mètres de la route et du côté opposé à celui du soldat. Il a été touché un grand nombre de fois et la putréfaction gonfle déjà ses entrailles. À proximité de la bête se trouve un amas de tissus déchirés bleu foncé. La selle de cuir du chameau est très richement décorée. Un jet d'Anthropologie réussi détermine qu'elle appartient probablement à une des tribus nomades du Sahara oriental et qu'elle est certainement assez ancienne (réussite d'un jet d'INT pour estimer son âge : un siècle environ).

Les soldats de l'armée soudanaise

Si les PJ poursuivent leur route vers Karima, ils tombent sur le groupe de soldats. Le petit convoi composé de quatre gros camions militaires et d'une Jeep peut être repéré environ un kilomètre et demi avant d'arriver à sa hauteur.

Si les personnages sont à bord d'un véhicule plus reluisant que l'habituel taxi 504 Peugeot, les soldats les accueillent



armes au poing. Sinon, ces derniers continuent leur travail et leurs discussions agitées ; elles paraissent concerner le camion de tête que leurs gestes désignent parfois et qui semble être en panne. Quand le taxi est suffisamment proche pour que les soldats s'aperçoivent qu'il contient des étrangers, il y a un cri d'alarme — "Ye'la... Agnebbie !" — et tous se jettent en désordre sur leurs armes, leurs chemises et couvre-chefs.

Ignorant qui sont les arrivants, les soldats sont d'abord nerveux et ne savent sur quel pied danser. Ils craignent d'avoir été surpris en tenues négligées par des visiteurs importants. Mais s'ils jugent enfin qu'ils n'ont affaire qu'à de stupides touristes, à des fouineurs de la presse ou, pire, à des sympathisants chrétiens, nos guerriers deviennent très menaçants. Leur nervosité les rend très dangereux et les PJ feraient bien de se montrer prudents.

Il s'agit des mêmes soldats qui ont été attaqués un peu en arrière sur la route l'après-midi précédente. Interrogés à ce sujet, ils chantent leur victoire si les personnages se sont présentés comme des membres de la presse ou paraissent l'être. En fait, ils ne savent pas vraiment qui les a attaqués. Wafik Khalifa a assuré à ses hommes qu'il s'agissait de chrétiens déguisés en *Bedawii*, Bédouins ou autres nomades, qu'une bande de rebelles emploie une nouvelle tactique de guérilla et qu'il leur faut s'attendre à une nouvelle attaque. Seul à seul, certains soldats peuvent, sur une réussite d'un jet de Persuasion, révéler leur peur d'avoir affaire aux *Twar-edge*, aux Touaregs.

Rien ne peut refroidir autant les relations naissantes entre personnages et soldats qu'une référence à Bernard Fosdick. Fosdick voyageait avec eux et il a été emmené par leurs assaillants. En entendant ce nom, un soldat en discussion avec un ou des personnages cherche immédiatement à mettre fin à la conversation ; s'ils insistent, il essaie d'attirer l'attention de Khalifa. Il y a deux ans de cela, ce même groupe de soldats a connu des ennuis au sujet d'un écrivain allemand qui avait été tué alors qu'il les accompagnait en mission dans le sud. Un groupe de journalistes américains était venu couvrir l'affaire et les interviews recueillis auprès des soldats les avaient fait passer pour incompétents et fautifs — "on croyait *qu'il savait* reconnaître une mine". Ils ne tiennent pas à ce que cela se reproduise et sont décidés à se taire. Khalifa assure qu'il a vu Fosdick tomber sous les balles, que les chrétiens n'ont emmené son cadavre que pour attirer l'attention des médias. Il va jusqu'à décrire avec un luxe de détails tous les tirs qui ont touché Fosdick en pleine poitrine (cinq). Il ment et une réussite d'un jet de Psychologie le signale. Un second jet est autorisé si l'on examine l'attitude de ses hommes pendant son discours, car eux aussi savent qu'il ment.

Si les personnages sont intéressés par des armes, peu importe le type, Wafik Khalifa est l'homme qui leur faut. Il n'offre pas de leur en vendre et se montre stupéfait par une telle suggestion si odieuse si elle lui est faite devant ses hommes. Mais, plus tard, quand il est sûr des hommes qui l'entourent, il marchande avec ruse et détermination. Il commence par exiger le quadruple des prix occidentaux normaux et ne descend pas au-dessous du double. Il exige aussi d'être payé en dollars U.S. ou, moyennant 10 % supplémentaires, dans une autre monnaie occidentale. Par exemple, son prix plancher pour une AK-47 est de 1000 $ et de 50 $ pour une grenade mais il commence par en demander le double. On peut lui demander presque tous les types d'armes personnelles

et peut-être même certaines armes lourdes ou moyennes. Les articles les plus courants comprennent des AK-47, M-16, Beretta 9 mm, M-60, mitrailleuse 12,7 et mortier de 75 ainsi que tout un éventail de grenades à main, de grenades propulsées et de mines.

Les personnages y penseront peut-être : les soldats ont conservé le sac de voyage de Fosdick. Khalifa le garde à l'œil jusqu'à l'arrivée à Karima où il est remis à Samir Wazzan. Le soustraire aux soldats ou à Wazzan est plutôt difficile, et comme il vaut mieux ne pas attirer l'attention de Wazzan, il est probablement préférable de l'obtenir des soldats. Il contient le passeport de Fosdick, 300 $ en chèques de voyage American Express (les quelques centaines de livres soudanaises ont disparu), des vêtements, une trousse médicale, des affaires de toilettes, du papier, des notes et enregistrements d'interview, un petit magnétophone et un dictionnaire anglais-arabe.

Il est important de garder à l'esprit que ces soldats rentrent d'une guerre livrée contre un ennemi bien réel. Hier, ils ont été attaqués par cet ennemi et leur soif de vengeance est forte. "Inta missih-i-yyEEn ?! " ("Êtes-vous chrétiens ?"), demandent-ils aux PJ. Si c'est le cas, les choses tournent mal. Mieux vaut répondre qu'ils sont musulmans ou juifs ou encore autre chose. Mais se déclarer athée n'est pas une solution ; les soldats ne peuvent tout simplement pas admettre l'idée d'un homme sans dieu.

Le Gardien va devoir décider si les soldats exercent des représailles contre les chrétiens de Karima et pour cela tenir compte, entre autres, de ce que les personnages ont dit à Khalifa et de la couverture qu'ils ont choisie. S'ils se réclament d'un organisme de presse favorable à l'Armée Soudanaise, Khalifa peut profiter de cette occasion pour montrer au monde sa détermination et celle de ses soldats. Il est alors probable qu'il fera "interroger" certains des chrétiens du village pour ensuite en faire exécuter deux ou trois. Mais les personnages sont sur la corde raide car, s'ils se font passer pour des journalistes plus critiques, cela risque de très mal tourner pour eux. Le problème devrait réussir à leur faire oublier le Djebel Barkal un moment. Un jet de "Intuition Culturelle" basé sur la compétence Anthropologie pourrait être autorisé. Il soulignerait la soif de vengeance des soldats et le danger encouru par les chrétiens du village, danger que les PJ pourraient éventuellement écarter par une intervention bien choisie.

WAFIK KHALIFA, officier en charge, 51 ans

FOR 14	CON 13	TAI 12	INT 13	POU 14
DEX 15	APP 12	ÉDU 9	SAN 30	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Mitraillette 45 %, 1D10 ; Pistolet 50 %, 1D10 ; Mitrailleuse Lourde 45 %, 2D6+4.

Compétences : Persuasion 55 %, Psychologie 45 %, Taloche Autoritaire 70 %. Langues : Anglais 35 % (mais il ne s'exprime jamais dans cette langue, en aucun cas), Arabe 65 %.

Accessoires : Même équipement que ses soldats auquel s'ajoutent un Beretta 9 mm avec deux chargeurs et un gilet pare-balles en kevlar. Il conserve toujours à proximité une Uzi 9 mm et deux cents cartouches.

Khalifa n'est pas arrivé sans mal à sa position actuelle. Ses cheveux courts commencent à grisonner et les felafels à alourdir sa silhouette. Il pense d'abord à son intérêt et ensuite à celui de ses hommes. C'est avant tout un stoïque. Il aime faire durer ses silences jusqu'à mettre mal à l'aise ses subordonnés. Il s'applique à ignorer tout ce qui se passe autour de lui pour s'intéresser à ses papiers ou autres et ce, jusqu'à ce que son interlocuteur force son attention. Celui-ci se voit récompenser alors par un ordre aboyé et une Taloche Autoritaire bien sentie.

SOLDATS DE L'ARMÉE SOUDANAISE (29 hommes)

FOR 11	CON 12	TAI 11	INT 11	POU 9
DEX 10	APP 11	ÉDU 8	SAN 40	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : AK-47 25 %, 2D6+1 ; Baïonnette 50 %, 1D6 ; M-16 15 %, 2D8 ; Pistolet cal. 45 40 %, 1D10+2 ; Fusil cal. 30 45 %, 1D8+1D6.

Compétences : Écouter 40 %, Mécanique 25 %, Suivre une Piste 50 %, Survie 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Accessoires : Chaque soldat est revêtu d'un treillis bon marché. Ils sont armés pour moitié de l'AK-47, pour un quart du M-16 et pour le dernier quart de fusils cal. 30 ou de pistolets automatiques cal. 45. Ils ont pour la plupart ramassé un peu de butin : un sac de farine, un chevreau, une pioche neuve, un sac de vêtements occidentaux, etc.

Les Touaregs oubliés

Labib n'est pas le seul à guetter dans les sables du désert les signes annonciateurs du retour d'un antique pouvoir. Nombreuses sont les forces qui cherchent constamment à retrouver et rassembler des fragments de connaissances perdues pour redécouvrir ce que l'homme moderne a oublié. Les activités de Labib ont attiré l'attention d'une de ces forces. Une tribu oubliée de nomades a récemment émergé du désert occidental pour rendre hommage à l'Utatti Asfet.

Les Touaregs sont un peuple nomade et pastoral du Sahara nord. Historiquement, ils ont toujours parcouru l'immensité du Sahara, du Maroc au Soudan occidental. Ces grands guerriers sauvages quadrillaient le désert, pillaient leurs ennemis et inspiraient à tous une terreur légendaire. Montés sur leurs chameaux, ils étaient revêtus des pieds à la tête de robes, manteaux, turbans bleu nuit qui ne laissaient voir que leurs yeux. Leurs armes principales étaient la lance et la longue épée droite mais, vers la fin du 19e siècle, ils se sont mis à utiliser de longs mousquets précis. Ils se cantonnent maintenant aux hautes terres retirées de l'Algérie, du Tchad, du Niger et du Mali. Dans ces zones, ils ont le plus souvent été sédentarisés dans des bâtiments en agglos, bâtis par les gouvernements nationaux qui n'apprécient guère le nomadisme de ces tribus. Le légendaire guerrier touareg du passé n'existe pour ainsi dire plus.

Il y a une centaine d'années, en 1890, une poignée de ces guerriers se sont aventurés au-delà des frontières les moins fréquentées du désert pour s'enfoncer dans les montagnes vides et torturées du Sahara oriental. Ces pillards particulièrement décidés s'insinuèrent sans faiblir dans nombre de vallées ou failles pour escalader ensuite des hauteurs ignorées des hommes. Ceux qui les connaissaient et guettaient leur retour à l'horizon n'ont plus jamais eu l'occasion de partager un feu avec eux.

Le groupe, qui finit par atteindre le cœur oublié de cet amas de roc chaotique, suivait un chef, Elkhaj-Akhmed. Comme Maleqereabar avant lui, celui-ci cherchait la connaissance en se guidant sur les légendes de secrets interdits. Malheureusement pour Elkhaj-Akhmed, pour ses hommes et pour leurs âmes, il a trouvé ce qu'il est venu chercher. Le groupe a fini par croiser le chemin de ceux qui habitaient ces pics et ces dunes avant même que l'homme ne s'essaye aux premiers

outils, ceux qui connaissaient les secrets et ne les ont jamais perdus. Elkhaj-Akhmed et ses hommes sombrèrent dans la folie à la seule vue des *Aguh-en-Tehle*, "ceux qui chevauchent sous les dunes en marche", et de leurs horribles coutumes. Un destin pire que la mort les attendait. Les Aguh-en-Tehle n'étaient pas à la recherche de viande fraîche ou d'âmes à offrir à leur sombre dieu. Ils voulaient engendrer une nouvelle progéniture.

Il y a deux ans, alors que l'aube se levait après une nuit de rituels et de feu sur le Djebel Barkal, Labib et Aziz ont remarqué un nuage de poussière dans les profondeurs du grand désert occidental. Le groupe de Touaregs venaient d'être libérés d'un siècle de servitude pour être offert à Labib et collaborer au retour de Maleqreabar le Grand et de l'Utatti Asfet.

Les guerriers, maintenant à moitié transformés à l'image de leurs maîtres, portent toujours les mêmes robes et turbans indigo. Leurs épées et lances aiguisées comme des rasoirs sont au service de Labib, ainsi que leurs longs mousquets décorés dont ils se servent avec une précision redoutable, même lancés au plein galop de leurs chameaux. Ils ne parlent jamais qu'à leurs congénères et leurs paroles ressemblent alors à un rire râpeux et sifflant, au bruit du sable qui frotte contre le verre. Les caprices de Labib et Aziz sont leur seule loi. Ils sont par-dessus tout terrifiants et tous les mercenaires de Labib, Unsertag excepté, en ont peur.

Ces Touaregs ont reçu de nouvelles montures et ils vont et viennent dans la région de Napata et de l'Île Abou Sobekh. Ils ne traverseront probablement pas le Nil avant la nuit de la grande cérémonie et restent jusque-là dans le désert occidental où ils remplissent diverses missions pour Aziz. Celles-ci peuvent les tenir assez longtemps à l'écart de la région et les envoyer dans les premiers contreforts des montagnes sahariennes.

Les Touaregs oubliés ont récemment capturé un humain pour leurs propres rituels hermétiques. Bernard Fosdick restera entre leurs mains jusqu'à la nuit qui précède la cérémonie. Il sera alors sacrifié : une offrande d'adieu à leurs noires origines. Ils ont choisi Fosdick en raison de son POU élevé et de sa race caucasienne qu'Elkhaj-Akhmed juge particulièrement propice.

Le rôle exact des Touaregs dans cette aventure est laissé à la discrétion du Gardien. Ils constituent au moins un danger et un ressort dramatique supplémentaire. Ils seront très certainement tous sacrifiés la nuit de la grande cérémonie et plongeront d'eux-mêmes dans la fosse avec les habitants de Karima.

ELKHAJ-AKHMED, chef des Touaregs oubliés

FOR 15	CON 18	TAI 16	INT 17	POU 18
DEX 16	APP 12*	ÉDU 15	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 50 %, 1D4 + bd ; Épée 67 %, 1D8 + bd ; Lance 55 %, 1D8 + bd ; Mousquet 95 %**, 2D6+2 ; Pistolets 70 %, 1D10+2.

Armure : 2 points et les dommages des armes à feu sont divisés par deux.

Compétences : Discrétion 60 %, Écouter 30 %, Se Cacher 50 %, Sentir 75 %.



Accessoires : Voir l'équipement de ses hommes. S'y ajoute cependant une boîte contenant une paire de pistolets à rouet. Ces pistolets sont à sa ceinture quand il sait qu'il va à la bataille. Ils sont en parfait état et bénéficient d'un Facteur de Panne de 91.

* APP = -1 si dévoilé.
** Ces mousquets sont des antiquités et leur poudre n'est plus récente. Ils deviennent inutilisables sur un jet de 50 % ou plus.

LES TOUAREGS OUBLIÉS (35 individus)

FOR 15	CON 16	TAI 15	INT 8	POU 13
DEX 11	APP 10*	ÉDU 7	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 50 %, 1D4 + bd ; Épée 50 %, 1D8 + bd ; Lance 45 %, 1D8 + bd ; Mousquet 75 %**, 2D6+2.

Armure : 2 points et les dommages des armes à feu sont divisés par deux.

Compétences : Discrétion 60 %, Écouter 30 %, Se Cacher 50 %, Sentir 75 %.

Accessoires : Tous sont équipés du jeu complet des armes des anciens Touaregs : un long mousquet à motifs d'argent, une grande épée droite (type croisé), au moins un poignard recourbé à la ceinture et une lance à lame étroite. Les poches et sacoches de ces anciens hommes contiennent les restes desséchés de leurs affaires personnelles : nourriture, bijoux, quelques boucles blondes d'une victime oubliée depuis longtemps...

* APP = -1 si dévoilé.
** Ces mousquets sont des antiquités et leur poudre n'est plus récente. Ils deviennent inutilisables sur un jet de 50 % ou plus.

Le prisonnier

Bernard Fosdick est un journaliste travaillant pour l'Associated Press. Il a été choisi et capturé par les Touaregs oubliés. Il rentrait vers le nord avec une bande de soldats de l'armée soudanaise quand son convoi a été attaqué (voir "La mort au bord de la route"). Il ne sait rien des complots maléfiques d'Aziz ou de Labib mais quand les personnages ont l'occasion de le rencontrer, il a pris conscience que quelque chose d'anormal se prépare. Tous les jours, ses ravisseurs sans âme le torturent un peu et le seul grincement de leurs abominables rires le fait maintenant hurler. Il est abasourdi par leur résistance à toute épreuve et leur force contrôlée.

BERNARD FOSDICK, journaliste à l'AP, 58 ans

FOR 11	CON 14	TAI 12	INT 15	POU 15
DEX 13	APP 10	ÉDU 16	SAN 35 (65)	PV 13



Bonus aux dommages : 0.

Armes : Mitraillette 45 %, Mitrailleuse Lourde 45 %, Pistolet 50 %.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 35 %, Cartographie 50 %, Écouter 45 %, Histoire Biblique 75 %, Lancer 50 %, Mécanique 35 %, Nager 45 %, Photographie 50 %, Se Cacher 35 %. Langues : Anglais 75 %, Arabe 35 %, Français 55 %, Grec Ancien (Lire/Écrire) 40 %, Hébreu 25 %.

Catholique par naissance et éducation, Bernard sort du séminaire pour servir comme chapelain dans l'armée américaine pendant la guerre de Corée. Des années après cette guerre, il abandonne la prêtrise pour l'amour de sa vie, une religieuse appartenant à un couvent de sa paroisse. Ils se marient et lui se met à écrire des romans. Elle meurt dix ans après d'un cancer sans lui avoir donné d'enfant. Il n'a toujours pas été publié comme écrivain et accepte tout travail qui se présente. Il finit, six ans plus tard, par écrire dans un grand journal de Cleveland. Après des vacances en Turquie, il réussit à publier un journal de voyage et travaille depuis comme correspondant de l'Associated Press.

La cache

À 120 kilomètres sud sud-ouest de Karima, s'allonge une ligne brisée de hauteurs de basalte noir. Sur le bord ouest de cette crête longue de six, sept kilomètres s'élève le plus haut de ses pics. Ses pentes plus abruptes que celles de ses voisins l'élèvent quelque 240 mètres au-dessus des dunes et 60 au-dessus des pics alentours. Ce pic s'appelle Djebel Tezma, "montagne mystique et maléfique du pouvoir". C'est ici que les Touaregs oubliés passent le plus clair du temps qui précède la cérémonie et qu'ils gardent Bernard Fosdick. Aucun Soudanais du cru ne s'aventure jamais dans ce lieu ni ne passe la nuit à vue de celui-ci.

Contrairement à ses voisins, le Djebel Tezma est criblé de failles et de cavernes. Si les PJ viennent jusqu'ici, il n'y a certainement rien d'autre à y voir que la mer de sable alentour. Mais s'il n'y a pas eu de vent récemment (30 % de chance), un jet réussi de Suivre une Piste révèle la présence de traces de chameaux qui s'enfoncent dans une des plus grosses fissures à la base de la montagne. Tout au fond de celle-ci, au bout de toute une série d'étroits conduits et de corniches, se trouve Bernard Fosdick.

Les personnages qui s'aventurent dans la montagne vont être frappés par la chaleur étouffante qui y règne. Des bouffées soudaines d'air brûlant s'échappent de fissures et de crevasses invisibles et viennent projeter du sable dans les yeux du visiteur. Les bruits voyagent étrangement dans cette montagne fracassée et chaque parole prononcée résonne longtemps avec une force changeante pour revenir éventuellement par une fissure inattendue. Si les personnages signalent leur présence, Fosdick a la mauvaise idée de crier pour appeler à l'aide. Le vacarme hallucinant qui en résulte est extrêmement dérangeant : tous ceux qui sont à l'intérieur subissent une perte de 0/1D4 points de SAN.

Les Touaregs oubliés y sont probablement aussi. Leurs robes indigo favorisent grandement leurs attaques par surprise dans le labyrinthe des conduits et fissures. Quand ils attaquent ainsi camouflés (réussite d'un jet de Discrétion ou de Se Cacher éventuellement contré par un jet d'Écouter ou de Trouver Objet Caché), ils reçoivent +1D3 à leur DEX. À l'intérieur de la montagne, ils n'utilisent que leurs armes de corps à corps.

Au cœur de la montagne, l'étroit parcours débouche soudain dans une caverne. De nombreux autres passages y aboutissent aussi et les personnages devront prendre garde à se souvenir de celui qui les a amenés là, car il est le seul qui permette effectivement de sortir. Les Touaregs y gardent une partie de leurs affaires, Bernard Fosdick y compris. Cette caverne contient aussi un petit autel en forme de coupe sacrificielle, sculpté dans une pierre noire de même texture que l'albâtre. Cet autel n'est haut que d'une douzaine de centimètres et mesure 75 x 37,5 cm dans ses plus grandes dimensions. En le retournant, on peut voir que sa base est constituée par deux mains squelettiques à doigts surnuméraires. Chaque main compte quinze doigts longs et décharnés qui se terminent par un ongle griffu ; ces griffes remontent juste au-dessus du bord du bassin creusé dans l'autel. Au fond de celui-ci, on distingue

quelques résidus de nourriture et quelques fragments de dattes ainsi qu'un peu de sable. Si un repas cérémoniel complet est placé dans le creux de l'autel — un peu de pain, du vin et des dattes — il suffit alors de l'asperger d'un peu de sable et de sacrifier deux points de Magie (et 1D3 points de SAN) pour appeler une tempête de sable. Si les personnages, en appellent une eux-mêmes, la tempête s'accompagne de 1D6 Habitants des Sables venus reprendre possession de l'autel.

Si les personnages ont l'occasion de faire des recherches bibliographiques au sujet du Djebel Tezma, ils apprennent qu'il a été appelé en grec ancien Necroros, "les montagnes mortes", et l'Oracle d'Anubis (dieu de la mort) par les Égyptiens de l'antiquité (jet de Bibliothèque réussi). Une recherche plus approfondie (et une seconde réussite d'un jet de Bibliothèque) permet de découvrir qu'Alexandre le Grand y avait envoyé un détachement et que les hommes qui le composaient ne sont jamais revenus.

Karima, Nuri et Merowe

Karima est la plus grande de ces trois agglomérations avec environ 15 000 habitants. Entre les maisons en adobe s'étend un labyrinthe désordonné de rues étroites. La petite ville accueille une administration gouvernementale et le téléphone y fonctionne assez régulièrement. Quelques bâtiments de béton s'élèvent au centre, dont une quincaillerie d'État (tenue par Omar Effendi) qui vend des produits d'importation. Le vendredi est jour de marché et les gens viennent alors, dès l'aube, acheter ou vendre chameaux ou vêtements, seaux en plastique ou pigeons, etc.

Karima est aussi le siège de l'administrateur du district, Samir Wazzan, un vieil Arabe enrobé qui s'est enrichi en renseignant Labib. Il travaille dans le bâtiment de l'administration gouvernementale, un misérable exemple d'architecture, bâtie à la va-vite, de béton et de brique. À l'intérieur, des piles de papiers et de dossiers sont entassées un peu partout, couvertes de poussière, et encombrent les escaliers et les couloirs.

À Karima vit aussi Mohammed Mokhtar, un sculpteur sur pierre de talent. C'est lui qui a réalisé pour Labib les statues que celui-ci a installées dans le temple inférieur de la Fosse de Tonga. Il a été payé 100 $ U.S. pour chaque pièce. Beaucoup d'habitants de Karima ont aussi été engagés pour construire la barque de papyrus et le mentionnent éventuellement si on les interroge.

Les deux autres villes sont beaucoup plus petites avec 5 000 et 7 000 habitants chacune. Nuri et Merowe ont aussi leur marché, tenus respectivement les mercredis et lundis, mais ceux-ci sont beaucoup plus modestes.

La population des trois communautés est essentiellement agricole et travaille dans les champs irrigués qui bordent le fleuve. Toutes les maisons sont en adobe et le plus souvent de plain-pied. Construites au hasard, et se multipliant année après année sans respect pour aucune espèce d'alignement, elles créent un labyrinthe confus de ruelles brisées.

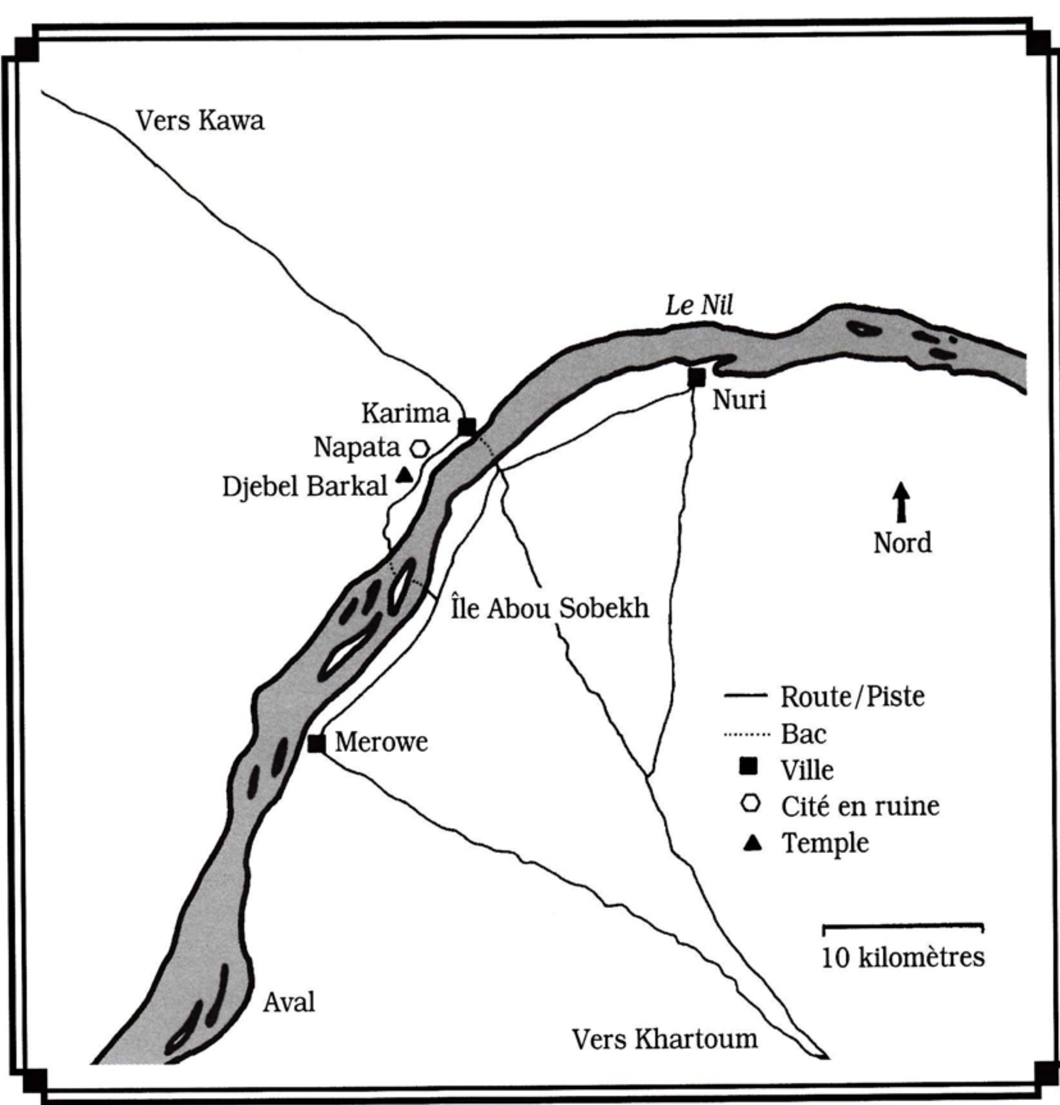
On peut trouver des véhicules dans chacune d'entre elles les jours de marché, généralement des camionnettes japonaises surchargées de marchandises. Sinon, louer un véhicule n'est possible qu'à Karima. Sont disponibles un petit cinq tonnes qui n'a plus roulé depuis trois ans faute de carburant et un break 504 Peugeot de 79 appartenant à un certain Hassan. C'est le seul taxi et véhicule de livraison de la ville.

Chez Wazzan

Wazzan vit dans une maison comprenant deux appartements superposés. Il possède toute la bâtisse mais l'appartement du bas est inoccupé et attend toujours ses finitions. Il est essentiellement utilisé pour stocker les articles confisqués aux marchands et aux touristes.

Le rez-de-chaussée

On accède au rez-de-chaussée par une double porte d'acier que Wazzan garde verrouillée à toute heure. Une fois entré, on voit un couloir menant à la cour de terre battue, un escalier conduisant à l'étage et la porte en bois de l'appartement



inférieur. Derrière cette dernière s'entassent en piles désordonnées toutes les saisies de Wazzan. Il y a deux mille bibles confisquées à des missionnaires, trente gros sacs de riz pris sur un camion dont les papiers n'étaient pas "en règle" et deux douzaines de pneus saisis auprès d'un raid transafricain. Mais il y a aussi tout un fouillis d'articles moins volumineux et parfois encore moins utiles : des batteries de voiture, des pelles, une grande tente militaire, une douzaine de rouleaux de fil barbelé, un poste à onde courte à moitié en panne, deux télévisions cassées, etc.

La cour abrite un chameau de quatre mois "irrégulièrement enregistré", une paire de poulets éthiques et un canard. Le chamelon est attaché au barreau d'une des fenêtres du rez-de-chaussée.

L'étage

Deux volées de marches conduisent devant une porte de bois verrouillée. L'escalier se poursuit pour arriver après deux autres volées de marches sur le toit en terrasse qui, lui non plus, n'a pas reçu ses finitions. De là, on domine tout Karima et on voit au loin le Djebel Barkal et encore plus loin en aval l'Île Abou Sobekh.

L'appartement de Wazzan est bien aménagé. Chaque pièce, richement pavée et meublée de remarquables pièces de marqueterie, est équipée d'un ventilateur de plafond. Le séjour accueille un mobilier Louis XIV des plus voyants, une télévision couleur et une chaîne stéréo. La cuisine est plutôt simple mais abrite un réfrigérateur et congélateur bien remplis. La salle de bain contient douche, machine à laver, à sécher et des toilettes américaines. La chambre d'ami est modeste : deux lits et une coiffeuse sur laquelle repose un exemplaire du Coran. La chambre principale reprend le fantastique Louis XIV noir et bordeaux du séjour.

La grande coiffeuse à miroir placée au pied du lit recèle, au fond d'un profond tiroir, un compartiment secret (découvert sur un jet de Trouver Objet Caché réussi à -25 %) qui contient 364 $ en livres soudanaises. Sous le matelas, le lit cache une AK-47 et un chargeur de rechange ; les deux sont chargés (découverts sur une réussite de Trouver Objet Caché). Un petit bureau posé près du placard porte un émetteur-récepteur. Le carnet placé à côté contient des notes en arabe qui indiquent les différentes fréquences de l'armée soudanaise, celles utilisées par Labib et celles de contacts gouvernementaux à Khartoum.

Dans le salon, à l'intérieur d'un des coussins du divan — tous paraissent plutôt fermes et bosselés — sont cachés 8 000 $ U.S. en billets de vingt, ainsi que quatre passeports australiens. Pour les trouver, un personnage doit impérativement annoncer qu'il éventre les coussins qui sont tous identiques au toucher.

SAMIR WAZZAN, Administrateur du district de Karima, 48 ans

FOR 8	CON 10	TAI 11	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 9	ÉDU 13	SAN 35	PV 11

Bonus aux dommages : 0.



Armes : AK-47 5 %, 2D6+1 ; Se Débattre 40 %, aucun dommage ni réelle volonté de se battre.

Compétences : Administration 75 %, Comptabilité 20 %, Persuasion 50 %, Psychologie 55 %. Langues : Anglais 55 %, Arabe 70 %.

Accessoires : Une Rolex (le boîtier est gravé au nom d'un E.G. Pershing) et un paquet de cigarettes Cleopatra Gold.

Wazzan est un Arabe corpulent de taille moyenne. Ses épaules tombantes sont surmontées d'une grosse tête ronde coiffée d'un fez marron usé. La pâleur bleutée de sa peau souligne les cernes noirs sous les yeux et les lèvres presque violettes. Il porte généralement un costume de safari beige passablement usé et un peu étriqué.

Par ses malversations, Wazzan a réussi à amasser plusieurs milliers de dollars U.S. Cela lui a permis d'acquérir les seules toilettes occidentales, machine à laver, télévision couleur et chaîne stéréo de Karima. Cet étalage de richesses et son avarice peu commune l'ont séparé de sa famille qui en est venu à le détester. Il créera toutes les difficultés possibles aux personnages. S'il est menacé, il a éventuellement recours à l'AK-47 cachée sous son matelas.

Les Bédouins

Abusant de la crédulité d'une tribu bédouine voisine, Labib l'a convaincue qu'il était, lui, une réincarnation d'Amun-Shaklal (ce qui pour lui n'était pas bien difficile). Ces Bédouins lui sont complètement dévoués et loyaux. Le Gardien devra en tirer tout le bénéfice dramatique possible. Chevauchant leurs chameaux, ils vont et viennent dans le désert au rythme des saisons pour trouver les pâtures nécessaires à leurs chèvres et moutons. Ils sont vêtus d'amples djellabas blanches et d'écharpes colorées auxquelles s'ajoutent ceintures et divers turbans. Ils vivent sous des tentes de laine noire par petits groupes de dix ou vingt structures, soit 50 à 150 personnes.

Ils portent à leur ceinture des poignards recourbés et des cimeterres et certains possèdent une arme à feu. Ces armes remontent pour une bonne part à l'occupation britannique du Soudan et à la première guerre mondiale. On peut voir, çà et là, un Webly cal. 45 enfoncé dans une ceinture ou un Enfield cal. 303 attaché à la selle d'un chameau. Le mieux armé de la bande est aussi le chef. Il garde toujours avec lui une AK-47 pour laquelle il n'a pas de munitions.

Les Bédouins passent le temps en fumant le narguilé et en parlant des mouvements du sable et du désert. La nuit, ils font de grands feux et veillent de plus en plus tard, narrant les contes et légendes de leur sombre histoire, en attendant le jour de la cérémonie.

Leur présence ouvre un angle politique intéressant. Chrétiens, musulmans, militaires ou Touaregs oubliés, personne ne les aime beaucoup. Pour tous, ils sont une sorte de gitans et les Touaregs les considèrent même comme leurs ennemis.

Le Gardien peut les utiliser comme bon lui semble pour épicer l'aventure. Peut-être se rendent-ils un soir du côté de Napata, sabotant ainsi certains plans des personnages. Éléments de décor ou chair à canon, leur rôle va dépendre des circonstances.

Quelle que soit leur utilisation, ils font une ultime apparition pour le sacrifice au sommet du Djebel Barkal. Ils se jettent dans la montagne évidée avec les autres habitants de Karima et donnent des couleurs supplémentaires à cette grande scène finale. Ils peuvent aussi servir de gardes supplémentaires si Aziz est au courant de la présence des personnages. Malheureusement, la mort des Bédouins n'apporte pas de points de POU supplémentaires au sortilège rituel car ils sont déjà complètement consacrés à Amun-Shaklal. Ils meurent pour la grandeur de la chose.

SECTATEURS BÉDOUINS MÂLES, pâtres cultistes (une moyenne sur 43 individus)

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 10	POU 10
DEX 11	APP 10	ÉDU 7	SAN 0	PV 10

Armes : Poignard 40 %, 1D4+2 ; Cimeterre 50 %, 1D6+1.

Compétences : Fusil 40 %, Monter à Chameau 60 %, Navigation (Désert) 70 %, Pistolet 45 %, Pousser de Terribles Cris de Guerre 35 %, Survie 50 %.

Accessoires : Un bric-à-brac inimaginable. L'un porte une vieille montre Timex, l'autre un bouchon de radiateur Mercedes, un autre encore une tabatière en argent, etc. Ils manquent de munitions et d'autres produits modernes.

Napata

Napata a été la capitale de l'Empire koushite pendant environ cinq cents ans. De nombreux rois y ont été enterrés dans des pyramides construites sur le modèle égyptien. Tout aussi bien ajustées, les pyramides koushites sont pourtant plus petites, moins de vingt mètres de haut. La zone immédiatement à l'ouest de Napata en abrite des dizaines plus ou moins abîmées par le temps.

Les ruines de la cité de Napata sont en partie envahies par les dunes. Les restes de certains murs de brique laissent deviner le dessin des rues sous le sable. Çà et là, des morceaux de colonnes de pierre marquent la présence d'un petit temple ou d'un bâtiment d'importance. Une fouille vraiment approfondie permet de retrouver sur certains des murs les plus protégés des fragments de fresques dépeignant vignes et troupeaux. La zone des ruines s'étend sur environ dix kilomètres carrés de désert.

La cité de Napata fait l'objet de bien des superstitions de la part des paysans du cru et des Bédouins errants. On l'appelle souvent Ted El-Rassein, "ruines des damnés". Et, de fait, certains événements, comme la grande cérémonie sur le Djebel Barkal et la plupart des tempêtes de sable, appellent "les choses qui se meuvent sous les dunes et marchent avec les sables entraînés par le vent, les choses qui perdent les animaux dans le désert et détruisent les âmes" (les Habitants des Sables).

Il n'y a jamais eu de fouilles complètes de Napata. En 1911, le Dr. John Garstang de l'Université d'Oxford entreprend les premières. Il perd trois terrassiers dans une tempête de sable après deux jours et six autres meurent de maladie dans la semaine. Sa main-d'œuvre abandonne le site et il doit renoncer après seulement treize jours sur place. En 1938, Lászlò Török de l'Académie des Sciences de Budapest rencontre des difficultés semblables et perd deux membres de son équipe topographique dès le lendemain de son arrivée sur le site. La dernière tentative de fouille est conduite en 1968 par le Dr. Richard Kalkhe du Musée de Munich.

Les puits funéraires des tombes de Taharqa et Hobadji se sont largement remplis de sable depuis leur dégagement par l'expédition Kalkhe. Les vider à nouveau demanderait beaucoup d'efforts mal récompensés ; les tombes ont été entièrement vidées. Il ne reste plus que la puissante malédiction inscrite par les prêtres d'Amun-Shaklal sur la tombe d'Hobadji. L'inscription se trouve sur le mur de droite quand on entre dans la tombe.

Voici une traduction de la malédiction : "Que l'infâme qui quitte cette tombe sache que l'aspic le réclame. Son armure ne le protégera pas. Ses amulettes ne le protégeront pas. Ses prêtres ne le protégeront pas. Aucun dieu ne le protégera. Ses serviteurs l'abandonneront. Duat le déclare sien pour toujours." Quiconque entre ici doit réussir une lutte de POU contre 20 ou tomber sous le coup de la malédiction. Ceux qui lisent l'inscription (jet réussi de Lire/Écrire les Hiéroglyphes) sont automatiquement affectés. Les investigateurs maudits sont attaqués en priorité par tous les serpents qu'ils croisent, y compris ceux du grand final, et ils n'ont aucune chance de survivre à la morsure d'un de ces derniers ; tous leurs autres jets de résistance contre le venin des serpents sont réduits de moitié.

Djebel Barkal

Le Djebel Barkal est le point le plus élevé de la région. C'est une mesa rouge qui domine le désert de ses quelque 75 mètres de hauteur. Mesurant approximativement 150 mètres de diamètre, ses parois abruptes sont de véritables falaises. Le Djebel Barkal a toujours été un lieu de mystères et ce, même avant l'époque de Taharqa. Sur la face est, d'énormes ruines marquent l'endroit où s'élevaient de vastes temples. Le plus grand d'entre eux, le temple d'Amun-Shaklal, a été construit pendant le règne de Taharqa.

Escalader les parois du Djebel Barkal est grandement facilité par l'équipement moderne approprié et l'usage de la compétence Grimper. On ne trouve pas au Soudan de matériel d'escalade, hormis cordes et pitons. On peut atteindre le sommet sans équipement en passant par la face nord, mais trois réussites de Grimper sont tout de même nécessaires (une tous les 25 mètres). En cas d'échec, la réussite d'un jet d'Esquive permet de déraper sans vraiment tomber au prix de 1D4-2 points de dommages. En cas de chute, les dommages sont nettement plus conséquents : consulter la section Chutes en page 32 du livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*.

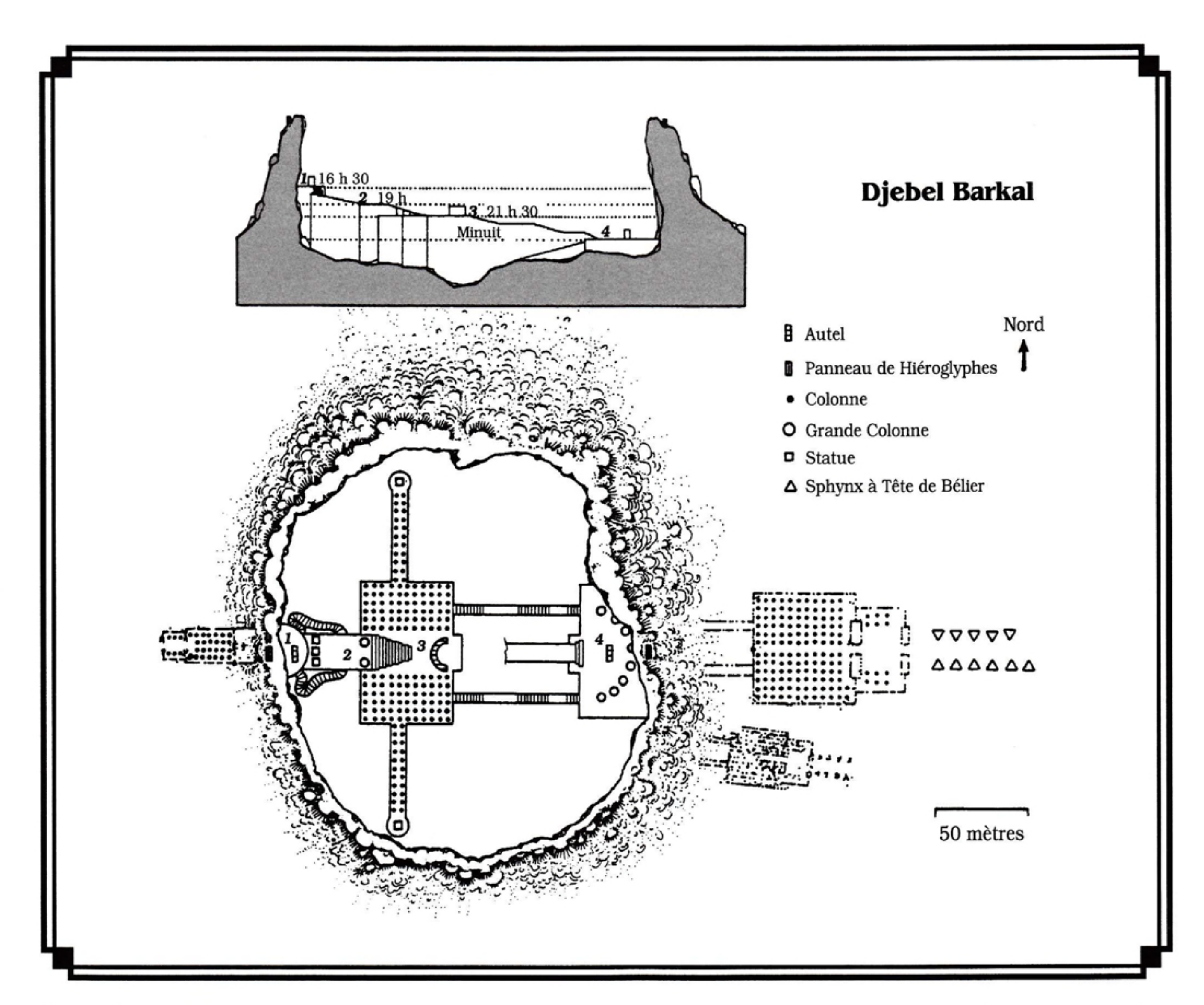
Pendant la tempête de sable — elle commence le 22 mars — escalader les parois du Djebel Barkal devient encore plus difficile (malus de -25 %, -10 % avec des lunettes de protection). Mais le 24 mars, une corde est installée vers 14 h sur la paroi nord plus praticable. Destinée à faciliter l'escalade des villageois jusqu'au sommet, elle est continuellement utilisée à partir de 19 h.

À soixante-cinq mètres de hauteur, les faces est et ouest du Djebel Barkal sont gravées de grands panneaux de hiéroglyphes (1,20 m de large sur 2,70 m de haut). Le panneau est a été complètement effacé par le vent, même si une réussite de Trouver Objet Caché révèle encore des fragments de la cartouche de Taharqa. Des creux ont été taillés dans la falaise pour y fixer les poutres d'un échafaudage. De petits clous de bronze sont à peine visibles à la surface du panneau. Si on en enlève quelques-uns, quelques fragments de feuille d'or apparaissent. Le panneau était autrefois couvert d'une feuille d'or fixée à la paroi par les clous de bronze.

Le panneau de la face ouest n'a pas été effacé. Le vent d'est dominant n'a absolument pas altéré l'inscription, encore nette et aisément déchiffrable. Les clous de ce panneau cachent aussi quelques lambeaux de feuille d'or. L'inscription se traduit ainsi : "Grand Taharqa, Seigneur de la Lumière et Gardien des Ténèbres, Sauveur des Koushites, Terreur des Dix Mille Ennemis et Maîtres des Eaux en Crue, prend pitié de nous. Rentre de Ta bataille avec Apophis sous l'est. La force pour Toi le Conquérant, car quand le sang coule de l'est, nous saurons notre règne inévitable, par Ta règle et contre les Dix Mille Ennemis."

Les ruines du temple consacré à Amun-Shaklal existent toujours. Tout le plafond a disparu, mais des tronçons des grandes colonnes se dressent encore à 1,50 mètre ou 3 mètres au-dessus de la couche de sable de 1,50 mètre. Le grand pylône d'entrée du temple porte cette inscription : "quand le sang coule de l'est... régner est inévitable..." Un temple similaire mais plus petit, et plus profondément enfoui, se trouve au pied de la paroi ouest du Djebel Barkal. Tous deux sont construits sur le plan égyptien classique : un grand pylône extérieur donne sur les colonnes de la grande cour extérieure qui se termine sur un pylône intérieur plus petit donnant à son tour sur la cour intérieure ; celle-ci s'achève sur un grand mur et une dernière porte donne sur le sanctuaire.

Autour du temple est gisent les ruines de nombreuses tombes et d'autres temples. Les ruines d'un temple royal, consacré aux naissances royales et expliquant comment celles-ci viennent d'Amun-Shaklal, se dressent à proximité. Les salles les plus intérieures de ce dernier contiennent des hiéroglyphes et des statues dédiées à Hathor, Mut et Bes, respectivement dieux égyptiens des femmes, de la fertilité et de la grossesse. Mais le style de ces inscriptions et sculptures s'écarte légèrement de l'idéal égyptien. Un investigateur attentif remarquera que ces trois dieux portent la couronne en tête de bélier qui marque une allégeance à Amun-Shaklal (un jet réussi de Trouver Objet Caché pour le remarquer puis d'Archéologie ou d'Occultisme pour l'interpréter).



Temple ouest

Le petit temple sous la paroi ouest du Djebel Barkal est lui aussi consacré à Amun-Shaklal. Presque complètement recouvert par le sable, il contient pourtant des inscriptions légèrement plus distinctes que celles des autres ruines de la zone.

Le sable qui le recouvre va être dégagé par une équipe de Labib qui termine son travail le 21 mars. Les tronçons de colonnes de la cour extérieure mesurent trois ou quatre mètres de haut. Celles de la cour intérieure sont restées quasi intactes malgré leur modeste diamètre de soixante centimètres et s'élèvent à quatre mètres cinquante.

Ces colonnes intérieures sont couvertes d'inscriptions dépeignant des milliers de boisseaux de grain, des centaines de vaches, oiseaux de toutes espèces, poissons et serpents. Ces scènes visent à décrire le séjour du pharaon dans l'autre monde. On voit aussi des lions et des gazelles pour ses chasses, des bateaux et des marins pour ses croisières et des centaines de serviteurs pour chacun de ses besoins. Les inscriptions du mur du sanctuaire représentent Taharqa en Amun-Shaklal fracassant les têtes de dix mille ennemis. Les hiéroglyphes proclament : "Ces offrandes pour le Pharaon Taharqa. Comme Amun-Shaklal, il régnera par-delà la mort. Quand la nuit sera jour et qu'il marchera dans la mort, ces offrandes et ces serviteurs le nourriront et le distrairont. Quand le grand Taharqa reprendra le chemin de la mort, il marchera contre nos ennemis et en tuera encore dix mille dans une seule bataille."

La colonne centrale de la porte du sanctuaire est aussi couverte d'inscriptions : "Quand le sang coule à nouveau des blessures du pharaon,...chair est souple et tiède,...et le cœur sort des écailles d'Anubis,...viennent les ténèbres, et marche alors Amun-Shaklal [représenté par le pictogramme de Taharqa] à la recherche de..."

Comme le reste du temple, le sanctuaire est rempli de sable et n'est complètement dégagé par les jeunes femmes engagées par Labib que le 21 mars. Entre les gros blocs de pierre du plafond ont été aménagés trois puits d'aération et d'éclairage. Ces conduits sont parfaitement polis afin d'augmenter la quantité de lumière reflétée depuis le panneau doré sculpté là-haut dans la paroi du Djebel Barkal. Sur l'autel enfoui, des hiéroglyphes annoncent : "Quand la lumière quitte la terre, viennent les jours sans lumière. Alors la voie est libre pour le retour d'Amun-Shaklal. Libéré de Ses entraves, le fleuve se gonflera, les ennemis tomberont sous les pestes et pestilences, la prospérité et le pouvoir de régner appartiendront à Ses serviteurs."

Le sommet du Djebel Barkal est plat et ensablé. De petites dunes s'avancent jusqu'au bord des falaises, laissant tomber de petits torrents de sable murmurants. Mais le sable ne fait pas que recouvrir le plateau ; tout le Djebel Barkal est une enceinte rocheuse creuse qui en est remplie. Le 22 mars, quand les vents se mettent à souffler, il commence à se vider de son sable à une vitesse stupéfiante.

La cérémonie

Quand le soleil se couche le 22 mars sur la nuit de l'équinoxe, ses derniers rayons baignent la face ouest du Djebel Barkal et brillent sur le panneau sculpté. Si les hommes de Labib ont fini de le redorer (ils commencent le 20 mars ; voir

Calendrier

18 mars. Une Land Rover est déposée par le bac sur la rive droite. Deux soldats roulent jusqu'à Karima où ils engagent vingt jeunes femmes pour des travaux de terrassement.

19 mars. Ces manœuvres commencent à dégager le temple ouest sous la surveillance de deux soldats. Les filles transportent le sable dans de grands paniers posés sur leur tête. Elles travaillent quatre heures juste après l'aube et quatre autres avant le crépuscule.

20 mars. Deux équipes, composées chacune de deux soldats et d'un prêtre acolyte, redorent à la feuille les panneaux des parois est et ouest du Djebel Barkal. Les six hommes sont déposés au sommet par l'hélicoptère et, de là, ils descendent en rappel jusqu'à leur lieu de travail.

21 mars. Les trouvailles du temple de Tonga sont déposées au sommet et abandonnées dans le sable. Les filles achèvent de déblayer le temple ouest vers le crépuscule sans avoir pu se reposer de toute la journée (on leur a promis une grosse prime).

22 mars. 16 h 30. Aziz, deux soldats et un prêtre acolyte quittent la maison de Labib en Land Rover et prennent le bac vers la rive droite.

18 h 30. La cérémonie débute au coucher du soleil. Le Djebel Barkal commence à se vider de son sable par une grande fissure de la paroi est dès que le vent se met à souffler. Le niveau intérieur du sable baisse continûment de 1 mètre à 1,50 mètre par heure. (Voir le plan pour connaître quelles parties du temple sont dégagées et à quelle heure le lendemain.)

24 h. Aziz et son escorte rentrent à Karima et passent la nuit chez Samir Wazzan.

23 mars. 7 h. Aziz commence à rendre visite à toutes les familles et maisons de Karima. Deux soldats de plus arrivent dans une seconde Land Rover qui tracte une remorque chargée de nourriture. Aziz passe toute cette journée, marquée par la tempête qui règne à l'extérieur, à soumettre les habitants du village au sortilège Mots de Sekhmenkenhep. Il prêche avec ferveur et passion, les larmes aux yeux parfois. Il les hypnotise par ses discours de fin du monde, de sauveur et de damnation. Il leur enjoint de répondre à l'appel et de se rendre au sommet du Djebel Barkal dans la nuit du lendemain pour célébrer un service salvateur. Des centaines d'hommes, de femmes et d'enfants sont convaincus, Samir Wazzan y compris. Aziz les amène à croire que la nuit qui vient sera la dernière et la plus merveilleuse de leur vie. Cette nuit, Karima est en fête. Tous dansent et festoient à l'exception d'Aziz et de son escorte. Alors que la tempête fait rage et obscurcit les rues, les gens s'amusent et s'enivrent pendant toute la nuit. Aziz profite de cette période pour se reposer et regagner du Pouvoir.

24 mars. Aziz et deux Land Rover (sans remorque) se rendent au pied nord du Djebel Barkal. La troisième Land Rover quitte à ce même moment la maison de Labib avec les deux derniers acolytes et les deux derniers soldats. Le bac est laissé (sans ses clés) sur la rive droite du fleuve.

14 h. Trois des soldats installent un passage assuré par deux cordes sur la paroi nord du Djebel Barkal. Des échelles de corde sont déroulées à l'intérieur de son cratère. Un des soldats tombe et se casse une jambe. On le dépose finalement dans un des véhicules.

16 h. Les habitants de Karima commencent leur marche de trois kilomètres vers le Djebel Barkal.

16 h 30. Aziz et son escorte laissent les Land Rover verrouillées derrière eux. Si la présence des PJ est connue, deux soldats, en plus de celui qui a la jambe cassée, gardent les véhicules. Sinon, seul le blessé reste là. Le groupe conduit par Aziz arrive au sommet du Djebel Barkal et descend en rappel à l'intérieur, à l'exception de quatre soldats. Tous, sauf Aziz, s'arrêtent, frappés de stupeur à la vue du temple maintenant révélé, ce qui provoque la colère d'Aziz.

25 mars. Le soleil se lève sur une aube inhabituellement rouge. Dans la journée, Aziz et tous ceux qui ont conservé la raison rentrent à l'Île Abou Sobekh et prennent l'hélicoptère pour Khartoum. Ils embarquent sur le vol KLM de 15 h 40 pour Amsterdam. De là ils attrapent une correspondance pour Bangkok où ils louent un avion pour Tonga.

Calendrier), les rayons solaires sont renvoyés sur le toit du temple soixante mètres plus bas et ses conduits d'éclairage. Ils vont briller un instant sur l'autel avant de s'évanouir lentement. La cérémonie commence alors. Si le redorage n'a pas été terminé à temps, la cérémonie a lieu comme prévu mais Aziz est furieux.

Quand les derniers rayons solaires tombent sur l'autel du temple ouest consacré à Amun-Shaklal, Aziz le couvre des restes émiettés d'une momie et commence à déclamer l'inscription. Deux soldats et un des prêtres acolytes l'accompagnent. Des syllabes oubliées depuis trois mille ans sont à nouveau prononcées. Quand la lumière s'évanouit et que l'intérieur du temple se trouve plongé dans les ténèbres, Aziz tranche la gorge d'un agneau et asperge de sang les débris de momie. En sacrifiant à ce moment 10 points de Magie, il démarre la cérémonie. L'autel crache de grandes flammes bleues sifflantes qui éclairent faiblement l'intérieur du petit sanctuaire.

À l'extérieur, le vent commence à souffler de l'ouest. Progressivement, le sable est arraché des grandes dunes et commence à voler ; un *haboob* (tempête de sable) se déchaîne dans l'heure. Des vents de 50 km/h, avec des pointes à 90, vont souffler pendant deux jours entiers. La tempête de sable rend tout trajet sur terre difficile et, sur 200 kilomètres, le survol de la région est impossible à moins de 1 000 pieds. La visibilité est réduite à 20 mètres, 30 avec des lunettes de protection. Même avec un véhicule soigneusement clos, on ne peut rouler à plus de 15 km/h.

Alors que le vent se lève à l'extérieur, Aziz continue le rituel dans le petit sanctuaire. Après quelques incantations préliminaires, il déclame quatre fois le même chapitre du Livre des Morts devant les flammes bleues qui continuent de briller. Cela lui prend cinq heures. Ce chapitre (personne ne comprend le koushite) prépare normalement l'auditeur au voyage dans l'autre monde mais Aziz en récite une version dévoyée qui vise à attirer l'attention du défunt sur les vivants et comprend certains mots préparant le voyage de retour.

Le rituel dure jusqu'à minuit. De faibles lueurs bleues issues des conduits d'éclairage sont visibles sur le toit du petit temple (si les personnages sont vraiment très près de là) jusqu'à minuit, heure à laquelle elles prennent un vif éclat orangé avant de s'éteindre. Ce bref éclair est visible à une centaine de mètres. Aziz et ses hommes retournent à la Land Rover et rentrent à Karima.

Dès que le vent se lève, le sable commence à se déverser de la falaise est du Djebel Barkal. En une heure, la surface du sable est descendue 30 cm au-dessous du rebord rocheux mais seule peut s'en rendre compte une personne installée au sommet. Il est évacué à une vitesse terrifiante et un peu plus rapidement du côté ouest que sur le bord est. Après cinq heures, la paroi du cratère en formation mesure 6 mètres de haut à l'ouest et 3 à l'est. Le sable se déverse par une fissure de la paroi jusque là invisible et large d'à peine 10 centimètres.

À ce moment de la cérémonie, les personnages peuvent très bien descendre dans le cratère et s'y cacher sans risque d'être repérés. Les murs tout en creux et replis, et le sable qui obscurcit l'air, permettent de se dissimuler facilement.

Les artefacts de Tonga déposés par les hommes de Labib près du rebord ouest suivent la descente rapide du sable. Au matin, les parois atteignent une hauteur de 24 mètres à l'ouest et 21 à l'est. Au moment même où les premiers rayons matinaux illuminent le ciel, un sombre objet rectangulaire apparaît sous les sables tourbillonnants. Il est d'abord difficile de le distinguer au milieu des artefacts de Tonga, mais une observation attentive montre qu'il s'agit d'un bloc de basalte noir de 3 mètres d'arête, l'autel sur lequel Aziz célébrera la cérémonie.

Pendant toute cette journée et la suivante, le temple apparaît progressivement. Chaque structure est révélée tour à tour par le retrait du sable : d'abord la plate-forme de l'autel, puis les escaliers qui descendent vers la seconde plate-forme ; viennent ensuite les têtes des statues et le sommet des grandes colonnes de la seconde plate-forme puis l'autel de celle-ci et les escaliers qui en descendent. Mais le sable continue de disparaître en quantités énormes et découvre le sommet des centaines de colonnes de la troisième plate-forme et des statues qui l'encadrent. Et ainsi de suite.

Le 24 mars, aux environs de midi, l'évacuation du sable connaît une variation brutale. Quand celui-ci atteint le niveau du tunnel qui plonge vers le bas à partir de la quatrième plate-forme, il se forme un énorme geyser. Le sable à l'embouchure du tunnel est propulsé vers le haut comme s'il était sous pression. Le jet s'accompagne d'un épais brouillard qui se dissipe rapidement et d'un hurlement déchirant qui couvre un instant le bruit du vent. Ceux qui voient le geyser et entendent ce cri perdent 1/1D4 points de SAN. Quand la nuit tombe sur ce 24 mars, tous les autels sont dégagés et, à minuit, le cratère est complètement vidé.

La cérémonie reprend au "coucher du soleil" du 24 mars. Le soleil reste en fait invisible du fait de la tempête de sable. Les vents ne sont pas aussi furieux au fond du cratère du Djebel Barkal. Les objets du temple de Tonga sont récupérés et placés sur le premier autel ou sur sa plate-forme par les soldats et acolytes.

Aziz récite de mémoire des incantations en koushite à la gloire d'Amun-Shaklal et ses mots résonnent dans tout le cratère. "Comme Maleqereabar le Grand vous servait humblement, il est dit que ces offrandes sont vôtres et que leur pouvoir peut être écrasé, leur existence détruite et leurs créateurs tués." Un par un les objets sont posés sur le premier autel, ou Aziz se tourne dans leur direction tout en continuant ses incantations. Presque imperceptiblement, ils se fissurent et s'émiettent et leur poussière est happée par le vent. Quand vers 20 h arrive le dernier, le premier montre déjà de terribles signes d'usure. À minuit, ils ont tous disparu en poussière.

Vers 20 h, une dizaine d'habitants de Karima sont alignés au bord du cratère. Ils portent des *galabaya* (un vêtement léger tombant jusqu'aux pieds avec de grandes manches) blanches et amples et des capes.

À 21 h, Aziz descend près du deuxième autel. Il lève les mains et se met à chanter d'une voix monocorde et puissante. Les prêtres acolytes allument d'énormes torches de 2,50 mètres de haut et se placent autour de lui. La première des "offrandes" saute sur le sol du cratère. Pendant les trois prochaines heures, chaque minute qui passe est marquée par la chute d'un villageois. Certains frappent le sable ; d'autres sont stoppés par les murs en dent de scie ; certains s'écrasent au sommet des colonnes ou même sur l'autel devant Aziz. Chaque corps qui s'écrase attise les flammes des torches qui brûlent de plus en plus haut. Ceux qui observent le phénomène perdent 1D2/1D6 points de SAN. Samir Wazzan gît sur les dalles vers 23 h 30. À minuit, les cordes qui conduisent au sommet sont coupées par les soldats et une vingtaine de villageois tombent.

À minuit, le cratère est complètement vide de sable. Chaque torche porte maintenant une flamme de 4 à 5 mètres de haut. Le vent y souffle encore un peu mais il n'y a presque plus de sable dans l'air. Se déplaçant rapidement, Aziz et ses acolytes descendent jusqu'à l'autel le plus bas et se placent face au tunnel qui s'enfonce dans les profondeurs. Le vent souffle avec force de son embouchure. Les torches sont placées en triangle autour de l'autel et leurs flammes penchent et s'allongent sous le vent qui remonte du tunnel.

Aziz a maintenant accumulé suffisamment de pouvoir pour lancer Appeler Shaklatal. Le sortilège durera jusqu'à l'aube. Quand il prononce les dernières paroles du sort, le vent qui surgit du tunnel atteint les 100 km/h et les premières lueurs du jour pointent à l'horizon. L'aube finit par éclairer un peu l'intérieur du cratère et l'horreur qui émergeait du tunnel à l'abri des ténèbres devient visible. On distingue une sorte de ver monstrueux à tête de bélier, gélatineux et caparaçonné, qui se hisse en avant sur une masse de tentacules et de pseudopodes. Il est sorti de 6 mètres du tunnel et mesure 4 mètres de haut. Ceux qui voient cette atrocité perdent 1D4/1D20 points de SAN.

À l'instant où le soleil touche la créature, Aziz laisse retomber ses bras et un choc assourdissant retentit quand le pouvoir du sortilège est libéré. Le vent s'arrête brusquement et tout est soudainement silencieux. La créature commence à ramper en arrière tout en se sublimant en un épais brouillard. En à peine quelques secondes, la plate-forme inférieure est couverte de 60 centimètres d'une brume grise et compacte. La créature est partie, laissant derrière elle une puissante odeur de chair putréfiée.

À l'extérieur du cratère, le panneau doré de l'est brille d'un éclat rouge sous les premiers rayons du soleil. Il luit avec une intensité croissante jusqu'à ce que retentisse le choc qui marque la fin du sortilège ; il explose alors en un flot de lumière rouge qui illumine toute la zone est : "Quand le sang coule de l'Est... régner est inévitable."

L'Île Abou Sobekh

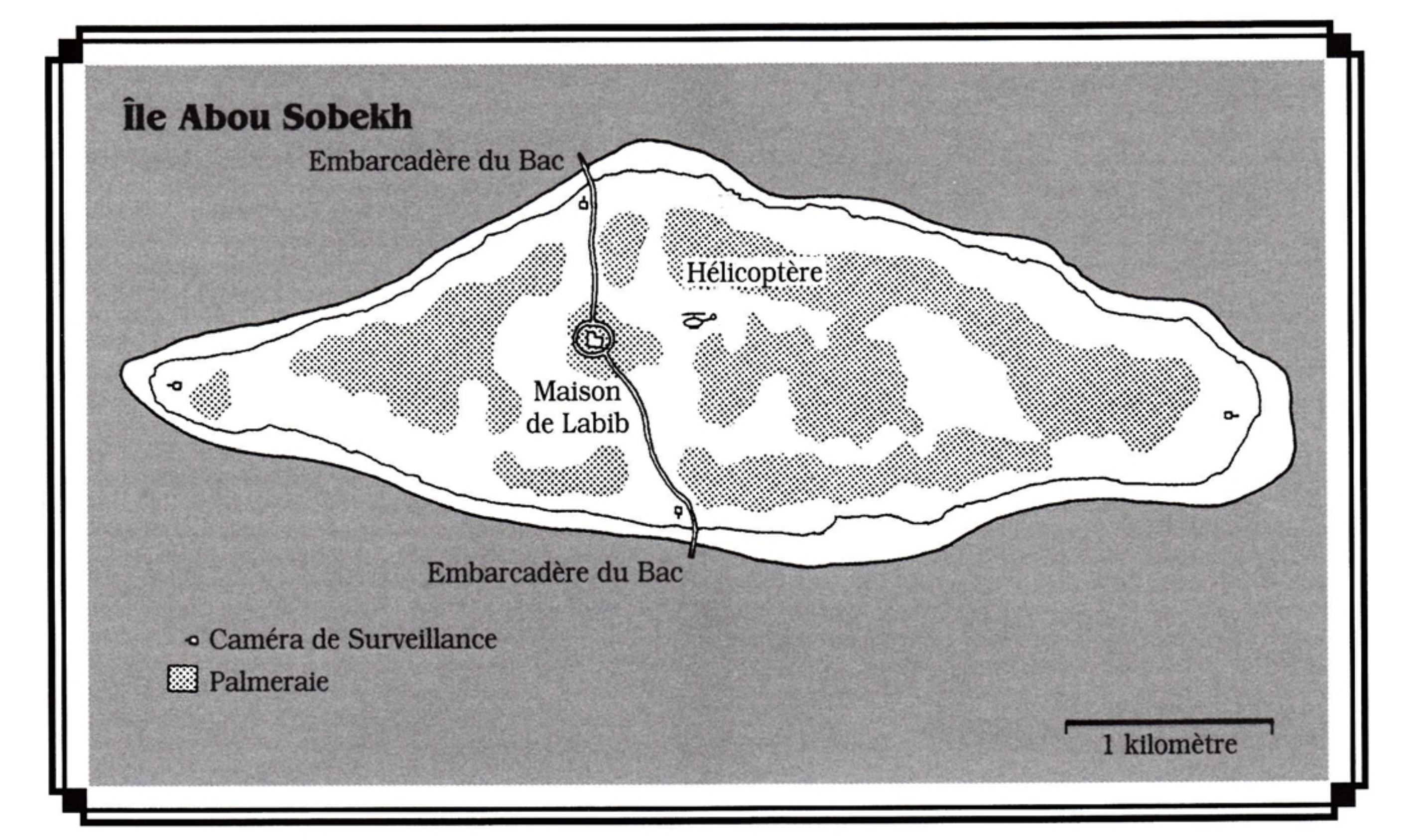
"Père des Crocodiles", l'île sur laquelle est construite la maison de Labib, s'étend sur environ 4 x 1,5 kilomètres. Elle est couverte de palmiers et d'épais taillis d'alfas (des touffes de feuilles coupantes hautes de 1,50 mètre ou plus). Une route la traverse d'est en ouest entre les deux embarcadères du bac. Elle passe par la maison en l'encerclant.

Quatre caméras de surveillance mal camouflées sont installées sur les rives : une à la pointe amont, une en aval et une à chaque embarcadère. Un soldat ou un pilote surveille dans le bureau les écrans de contrôle.

Le bac de Labib peut être mis à quai aussi bien du côté ouest que du côté est. Il peut embarquer deux très petits véhicules ou un gros (un cinq tonnes, par exemple). Sa longue rampe d'acier amovible peut être posée sur le sable de la rive. Au centre d'un des côtés du pont, une cabine à verrière abrite le pilote.

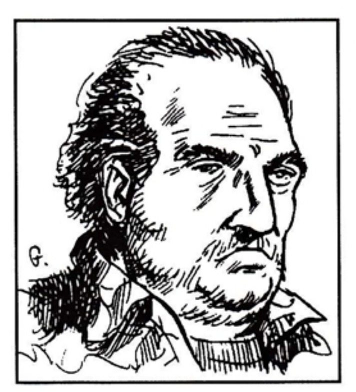
Assad, un des soldats, pilote le bac. C'est un Arabe costaud, mal rasé et inquiétant. Il ne rejoint normalement l'embarcation que quand un véhicule quitte l'île ou qu'il est averti par radio d'une arrivée. Il lui faut environ cinq minutes pour préparer le bac à traverser quand celui-ci est à l'arrêt complet. Une traversée pour la rive directement opposée à l'embarcadère dure 10 minutes, 25 en contournant l'île.

S'ils fouillent les taillis et les bosquets de palmiers qui entourent la maison, les personnages découvrent le cadavre putréfié, caché à une centaine de mètres de celle-ci. C'est celui d'un jeune homme, entre 15 et 20 ans, mort depuis une dizaine de jours. Ce garçon du cru s'était introduit de nuit sur l'île et a été abattu depuis le toit par un des mercenaires de Labib. Malgré l'état de putréfaction avancé, on peut déterminer qu'il a reçu plusieurs balles dans la poitrine et la tête, des tirs de face (Compétence Premiers Soins ou Criminalistique). Le malheureux porte une petite croix d'argent autour du cou (Trouver Objet Caché). Ses jeans usés et sa grande chemise blanche sont maintenant terriblement tachés et souillés.



ASSAD, pilote de bac, 40 ans

FOR 14	CON 14	TAI 16	INT 10	POU 10
DEX 9	APP 8	ÉDU 12	SAN 0	PV 15



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil 65 %, 2D8 ; Pistolet 40 %, 1D10.

Compétences : Camouflage 35 %, Conduire Automobile 50 %, Discrétion 50 %, Écouter 40 %, Grimper 50 %, Piloter Bateau 70 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Accessoires : Assad détient un fusil de précision Steyr SSG (.308) avec une lunette LIR (longue portée et vision de nuit) qu'il garde parfois sur lui, un pistolet Steyr 9 mm, du tabac et du papier à rouler.

Un Arabe costaud et mal rasé en treillis de camouflage du désert.

Le garçon chrétien

Les PJ qui se renseignent à Nuri retrouvent la famille du garçon abattu. Celui-ci s'appelait Ismaïl Bandwari et avait disparu depuis deux semaines. Il était le fils unique de la seule famille chrétienne de Nuri.

Les Bandwari sont anxieux d'apprendre ce qui est arrivé à leur fils. Ils savent seulement que leur enfant est parti une après-midi après que le père se fut exclamé sur la richesse des étrangers et sur celle des hommes de l'île qui vivent comme des rois. Ils espéraient que le garçon était parti chercher fortune à Khartoum. S'ils apprennent que leur fils a été tué sur l'île de Labib, ils sont écrasés par le chagrin.

Les Bandwari se montrent très reconnaissants si la croix d'argent d'Ismaïl leur est rendue, encore plus s'ils peuvent récupérer la dépouille. Ils font passer le mot à leurs parents des villages voisins et dans toute la petite et discrète communauté chrétienne. Les membres de celle-ci vivent à Nuri, Karima et Merowe et pourraient constituer pour les PJ des alliés de poids (quoique désarmés).

Cette population chrétienne est très unie et rompue à l'art de garder ses secrets. En plus de la famille Bandwari de Nuri et de ses parents à Karima et Merowe, elle comprend douze autres familles à Karima et deux de plus à Merowe. Cela fait un total de deux cents personnes dont quarante hommes adultes. Les autres familles ont pour nom Kifir, Sayadin, Mukhseen, Sanfir, etc.

Les Bandwari voudront payer leur dette envers les personnages en les aidant de leur mieux. La famille immédiate est constituée de Ibrahim (le père), Mona (la mère), Sayela (la fille aînée, 22 ans), Sawsan (la 2ème fille, 12 ans), Fathiya (la cadette, 3 ans), Fahmy (le frère d'Ibrahim), Fawzia (la femme du précédent) et Kamis (leur fille, 15 ans). Fahmy, Fawzia et leur fille Kamis vivent à Karima. Kamis est particulièrement frappée par la mort d'Ismaïl. Elle l'aimait en secret et espérait bien l'épouser un jour.

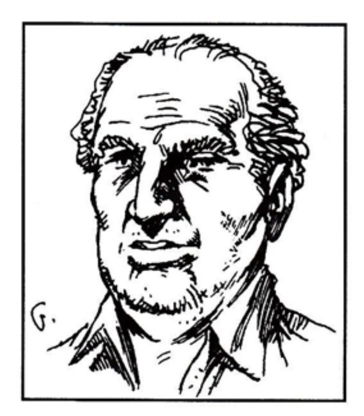
Les personnages peuvent se retrouver en contact avec la communauté chrétienne avant même de mettre pied sur l'Île Abou Sobekh. Rappelons que la bande de soldats de retour vers le nord ("La mort au bord de la route") est plus ou moins convaincue d'avoir été attaquée par des chrétiens déguisés en bédouins. Elle a pu vouloir se venger sur les innocents chrétiens de Karima. C'est au Gardien de décider des conséquences de cette situation politique tendue.

En tant qu'alliée, la communauté chrétienne peut constituer une source d'informations vitale pour les personnages. L'oncle du garçon, Fahmy, est un homme âgé et un dirigeant local de l'Église chrétienne. Il ne manque pas de relations et dispose de pas mal de renseignements. Il peut apprendre aux personnages qu'au sud-sud-ouest de Karima, à environ trois jours de chameau, se trouve une hauteur appelée Djebel Tezma autrefois fréquentée par les pillards touaregs. Un proverbe paysan — *Fih hitta ilwajid saad twar-edge idhaf jebel tezma, inta rahinti waladi eh binti eh marran inta huwali* — conseille, "Quand le Touareg descend de sa montagne, cache tes enfants et bouche

tes oreilles". Si on lui demande des explications, il raconte que "les Touaregs avaient l'habitude d'enlever les enfants pour en faire des esclaves et l'on se bouchait les oreilles pour ne pas entendre les hurlements". Il peut aussi confirmer les soupçons des soldats de Khalifa : plusieurs autres paysans ont vu des manteaux bleus montés sur des chameaux le long des rives du Nil proches de l'Île Abou Sobekh.

FAHMY BANDWARI, dirigeant local de l'Église chrétienne, 52 ans

FOR 11	CON 13	TAI 11	INT 13	POU 14
DEX 13	APP 16	ÉDU 14	SAN 70	PV 12



Bonus aux dommages : 0.

Armes : aucune.

Compétences : Histoire Biblique 65 %, Histoire Locale 55 %, Langues : Anglais 15 %., Arabe 70 %, Copte (Lire/Écrire) 70 %.

Accessoires : Fahmy porte un crucifix d'argent. Il possède aussi une bible en copte ancien (la langue du christianisme en Égypte). Il ne la garde sur lui dans un étui de cuir qu'en période de grands dangers.

Fahmy est un homme corpulent et âgé, dont la calvitie de plus en plus prononcée est complétée par une barbe de trois jours. C'est un homme d'un charisme certain avec qui l'on aime s'asseoir pour écouter ses histoires. Ses yeux reflètent son expérience et sa poignée de main est chaude et accueillante.

VILLAGEOIS CHRÉTIENS (40 hommes)

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 11	POU 11
DEX 10	APP 12	ÉDU 8	SAN 55	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 ; Couteau 30 %, 1D4+2 ; Gourdin 45 %, 1D6 ; Pioche 50 %, 1D4.

Compétences : Agriculture 65 %, Charpenterie 50 %, Élevage 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Physiquement, ces hommes sont plutôt au-dessous de la moyenne américaine de taille comme de poids. Ils vont du maigre à muscles noueux au grassouillet. Ils portent de grandes *galibaya* de coton. Tous les hommes de la communauté chrétienne sont, soit paysans (*fellahin*), soit charpentiers (*ishaffa*).

La maison de Labib

La maison a été construite en 1984 par un entrepreneur égyptien. Les systèmes de sécurité ont été installés à la même date par la même société qui n'a traité qu'avec Aziz. La maison est entièrement bâtie de briques rouges couvertes d'un enduit blanc, une version moderne de l'architecture musulmane traditionnelle. Il n'y a pas de porte, les espaces libres entre les pièces sont clos par des grilles de bois ouvragées appelées *mashuribaya*, moucharabiehs.

Quand la maison a été construite, l'intérieur était décoré de somptueuses fontaines et de jardins d'hiver. Ce luxe n'a pas été entretenu et les jardins autrefois verts et luxuriants sont maintenant desséchés et morts. Les fontaines et les bassins sont secs et entartrés, à moitié remplis par le sable transporté par le vent.

Cour d'entrée

De l'extérieur, on entre dans cette cour par un grand portail en fer forgé coiffé de piques. Son ouverture déclenche un signal lumineux dans le bureau. Un bouton de sonnette est surmonté d'un panneau décoloré et à moitié décroché qui annonce, en arabe, "Livreurs, poussez et entrez".

La cour est un refuge bienvenu contre le sable et le soleil. Entre les dalles noires, un parterre accueillait autrefois deux arbustes à fleurs mais il n'en reste que des souches desséchées et quelques débris de feuilles. Ils ont depuis longtemps servi de petit bois pour réchauffer les noires et fraîches nuits d'hiver. De cette cour, on aperçoit le patio un niveau au-dessus, séparé par un muret et un petit escalier, et la treille attenante. Au nord, la cour se termine par un moucharabieh massif masquant la grande entrée couverte d'un dôme.

C'est ici que l'on peut trouver les objets et artefacts de Tonga les plus faciles à transporter. (Ceux qui étaient trop lourds ont été laissés sur le sable près de l'entrée arrière). Ils sont encore emballés dans leurs caisses et attendent d'être déposés au sommet du Djebel Barkal.

Il y a aussi deux gros cartons remplis de matériel d'escalade : des cordes, échelles de corde, harnais, pitons, etc.

Treille

Le treillis de bois du plafond et des murs a mal résisté au temps et au soleil. Les vignes qui grimpaient là ont été entièrement dévorées par les trois moutons qui sont parfois attachés ici. L'endroit est aussi le dortoir habituel de quatre des soldats (ceux qui sont postés à Khartoum). Leurs sacs de couchage et autres fournitures diverses (nécessaires de rasage, casse-croûte, barres chocolatées, etc.) peuvent éventuellement y traîner.

Patio

Autrefois, un petit bassin y reflétait l'image de deux statues. Les statues ne sont plus là ; elles ont été envoyées à Tonga. Seuls les socles de marbre vert, des cubes de 90 cm d'arête posés sur le dallage de marbre blanc, rappellent leur présence passée.

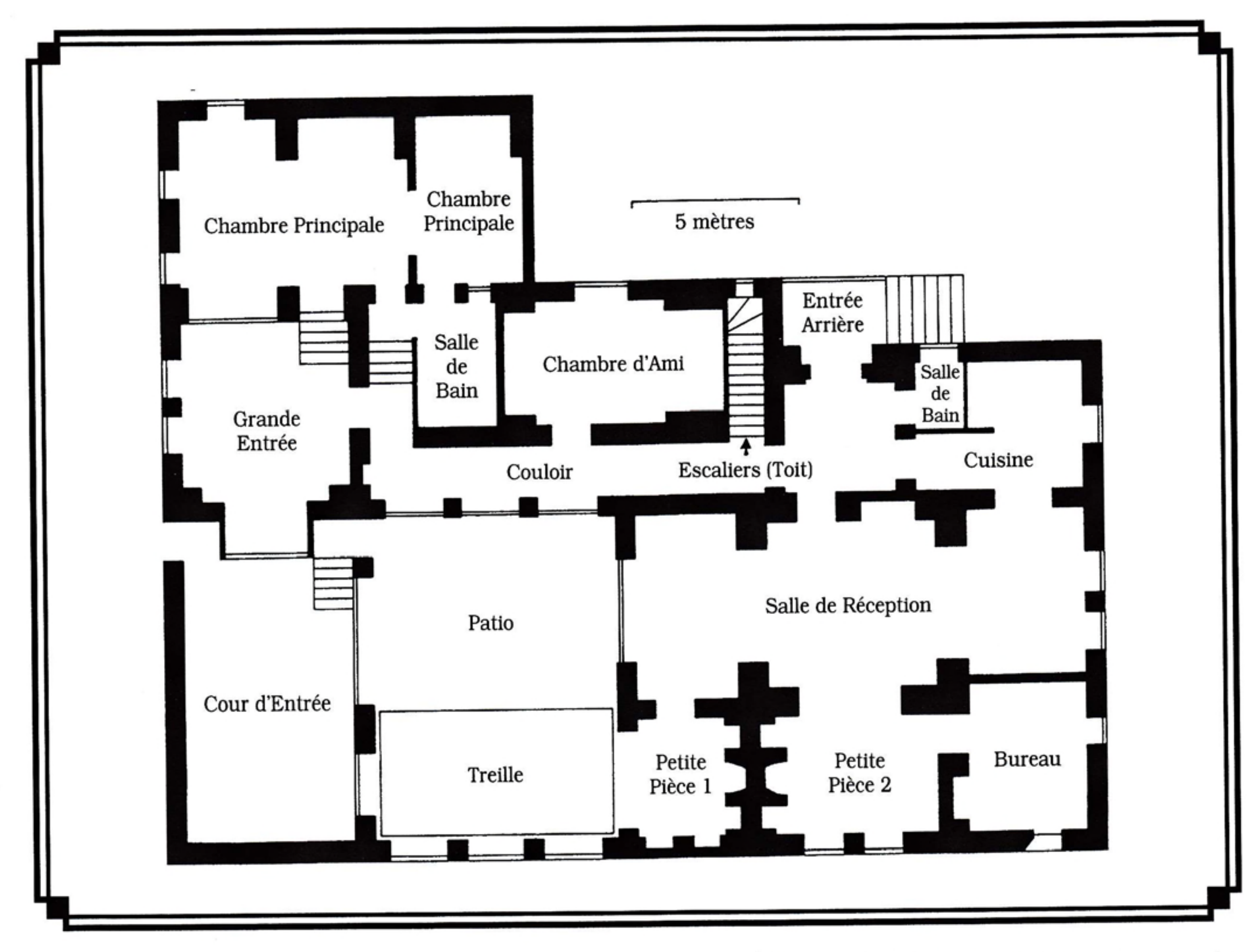
Trois grands moucharabiehs percés de portes séparent le patio du couloir. Un autre, à l'est, marque la limite de la salle de réception.

Petite pièce 1

Cette petite pièce à l'est de la treille et au sud de la salle de réception est délimitée au levant par un mur creusé de renfoncements. Destinés à exposer des statues, ces renfoncements sont maintenant vides excepté le central qui abrite au niveau du sol un scribe assis. La statue mesure 90 cm de haut sur 70 de large et pèse près de deux cents kilos. Elle date de la 25e Dynastie (env. 690 av. J.C.) et une inscription en hiéroglyphes indique "Nechtanebit, scribe et érudit fidèle du sage et glorieux Shebako".

Petite pièce 2

Cette pièce contient des renfoncements symétriques à la précédente. Mais ceux-là abritent encore 27 ushabti. Certains sont sculptés dans l'albâtre, d'autres dans une pierre noire (basalte), d'autres encore dans la malachite. On peut décrypter sur l'un d'eux une inscription assez classique : "Quand le Roi Taharqa sera appelé... Je suivrai les ordres, qu'il s'agisse de cultiver les champs, d'irriguer les rives ou même de transporter les sables de la rive droite à la rive gauche... Si quelqu'un ordonne au Roi Taharqa de se présenter... J'élèverai ma voix dans la Cité des Morts pour dire c'est moi !"



Le sol de cette pièce est pavé de dalles de pierre noire et couvert d'un vieux tapis persan usé. Deux volets ferment les fenêtres (sans vitrage) du mur sud. Juste au-dessous, un divan fait face à une table basse de cuivre. La pièce a été conçue comme une sorte de salle d'attente, un fumoir pour hommes d'affaires.

La nuit, le divan sert souvent de lit de camp à deux soldats. Et parfois le jour, ils y font leur sieste. Dans tous les cas, ils gardent leurs armes à portée de main.

Salle de réception

Cette grande suite de pièces cherche à donner un sentiment de grands espaces, de puissance et d'assurance. Le dallage est un subtil damier de gris et les murs blancs et les grands dômes des plafonds créent une atmosphère reposante et fraîche. Dans chacune des trois pièces, un grand tapis persan est étalé.

À l'extrémité ouest, un imposant divan est encadré sur trois côtés par des moucharabiehs. Le grand écran de bois ouvragé derrière lui donne sur le patio. Le mur situé immédiatement au nord de ce divan arbore une section de maçonnerie prélevée dans une tombe antique. Ce morceau de mur, peint et gravé, a été découpé et remonté ici.

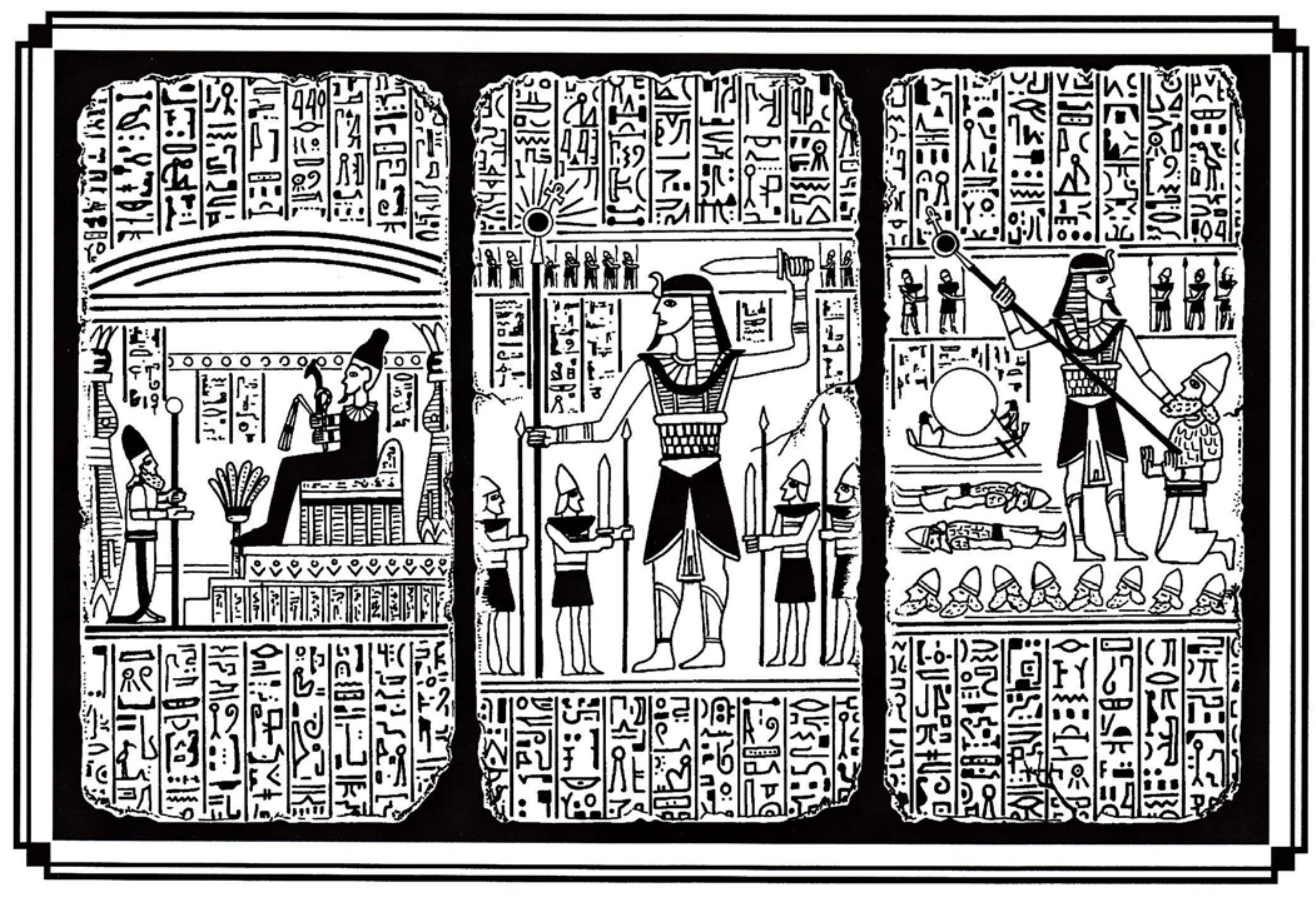
Il représente d'abord la supplique du roi Ezéchias de Juda au pharaon Shebako, puis la marche des armées pharaoniques vers Juda avec Maleqereabar à leur tête ; ce dernier est vêtu en grand prêtre et porte le bâton d'Amun-Shaklal. Le troisième panneau décrit les armées massacrant les Assyriens de Sennachérib avec Maleqereabar piétinant les têtes des vaincus. Les inscriptions encore en état se traduisent par "... dit Sennachérib à Ezéchias, Roi de Juda. Ezéchias vint alors à Maleqereabar et lui répéta le message moqueur de Sennachérib. Maleqereabar libéra sa colère dans les montagnes et jeta sur les hommes de Sennachérib une horreur vengeresse dans les ténèbres. À l'aube, 185 000 des Assyriens étaient morts ; des milliers de plus s'étaient enfuis, terrorisés par le pouvoir de Maleqereabar... revint devant Shebako le Grand pour lui apporter le tribut d'Ezéchias". La fresque date sans aucun doute de la 25ᵉ Dynastie et semble avoir été prélevée dans la tombe de Maleqereabar ou dans celle de Shebako (réussite d'un jet d'Histoire Égyptienne ou d'Archéologie pour la date et réussite critique pour l'origine).

La pièce centrale est vaste et tranquille. Une alcôve au nord-est contient un autre fragment d'inscription. Celui-ci, taillé dans le grès, ne montre aucune trace de peinture. Il a pu décorer l'extérieur d'un temple ou d'une tombe. Il porte seulement des hiéroglyphes et la représentation d'un roi sur une barque. Il retrace les combats de Piankhi contre les rebelles du nord. "... À partir de son départ de Napata pour renverser ceux qui le défiaient, soufflèrent des vents favorables du sud qui ne cessèrent que lorsqu'il tomba sur l'ennemi à Mendes, une semaine avant d'y être attendu. Piankhi chassa alors l'ennemi de..." Piankhi est représenté plus grand que nature debout sur l'édifice central d'une barque royale. À la proue se tient un personnage plus petit — il arrive à hauteur des genoux du roi — qui ressemble exactement au Maleqereabar représenté dans la pièce ouest.

La pièce est est une salle à manger. Une grande table y est entourée de dix chaises. Suivant l'heure de la visite, on peut y voir quantité de nourriture étalée au hasard. Seuls les soldats et les pilotes mangent ici. Des journaux (en arabe ou en allemand) sont presque toujours posés sur la table et peut-être un magazine d'armes américain, etc.

Bureau

La porte de cette pièce est fermée par un verrou. Le bois est épais et le verrou s'enfonce de cinq centimètres dans le béton. Il a une force de 22 et il est virtuellement impossible de le forcer sans outillage.



C'est là que Labib passe le plus clair de son temps quand il est à la maison. Quand Aziz est seul à la maison, il s'y tient aussi assez souvent. Un grand bureau est surmonté d'un ordinateur PC. L'équipement comprend également téléphone, télévision, télécopieur, photocopieur, etc. Tous les appareils "télé" sont reliés à un câble qui monte le long d'un mur et traverse le plafond avant de rejoindre une antenne satellite sur le toit. Il est facile d'obtenir une opératrice américaine depuis le téléphone du bureau.

La pièce contient les quatre moniteurs des caméras de sécurité installées sur l'île. Deux voyants rouges, un pour le portail de devant et un pour la porte de derrière, brillent quand ces issues sont ouvertes.

L'émetteur-récepteur, assez puissant pour communiquer avec Khartoum, est posé sur le bureau. Ce poste sert de central pour ceux de l'hélicoptère et des quatre véhicules. Un écran digital affiche la fréquence utilisée (en chiffres occidentaux). Un Post-It collé sur le mur derrière la radio rappelle les fréquences des véhicules et des hélicoptères. Il est rédigé en arabe.

Des classeurs à dossier contiennent une masse de vieux rapports financiers. Il y a dix ans de cela, Aziz a engagé une firme comptable suisse, *Diethelm Financial*, pour s'occuper des dépenses de Labib. Quelques fax de D.F. dans la corbeille à papier laissent deviner la chose. Il semble qu'il y a une dizaine d'années, Labib pesait quelque 3,7 milliards de dollars. Ce renseignement demande une réussite de Comptabilité et au moins une heure de travail.

La pièce contient aussi la comptabilité des salaires des hommes. Tous les mercenaires, Unsertag excepté, touchent 50 000 $ par an, généralement sur des comptes saoudiens. Unsertag est payé 100 000 $ par an sur un compte allemand.

La corbeille à papier recèle trois fax plus particulièrement intéressants. Le plus ancien remonte au Mardi-Gras et a été envoyé par Aziz à Labib depuis la Nouvelle-Orléans. Il est écrit en ge'ez, un langage koushite. Le ge'ez n'a pas encore été déchiffré et les PJ trouveront donc son décryptage bien difficile (impossible). Mais leurs noms sont bel et bien imprimés en caractères romains à la fin du message ; il leur faudra deviner de quoi il s'agit. Un autre des fax a été envoyé par Labib à Aziz depuis un des navires de LeGoullon. Le dernier vient du fournisseur japonais de Labib (voir Aide de Jeu Soudan 3, page 143).

Cuisine

La cuisine contient un grand congélateur coffre, un réfrigérateur et une cuisinière au gaz. Il y a aussi un évier — l'eau est pompée dans un puits — et une grosse réserve de bouteilles d'eau minérale. Le congélateur renferme presque une centaine de kilos de viandes diverses : chèvre, bœuf, agneau, chameau, etc., ainsi que tout un assortiment de légumes. À côté s'entassent des sacs de riz, de pâtes, de millet.

Tous les matins, la cuisinière traverse le fleuve depuis la rive droite avec sa fille. Elle vient dans une petite barque conduite à la rame par son fils. Elle et sa fille cuisinent les deux repas des soldats, midi et soir. Le fils vient les rechercher juste avant la tombée du jour. Elles achètent au marché et apportent avec elles les produits qui pourraient manquer.

LABIDA et SAAMA, cuisinière et fille, 31 et 16 ans

FOR 7	CON 13	TAI 7	INT 13	POU 8
DEX 12	APP 11	ÉDU 8	SAN 40	PV 10

Bonus aux dommages : -1D4.

Compétences : Cuisiner 55 %. Langues : Arabe 45 %, Danagla 65 %.

Accessoires : Légumes frais et épices.



Une mère nubienne et sa fille, menues et semblables si l'on excepte les quinze ans de différence. Elles sont toutes deux drapées dans des tissus colorés qui ne laissent voir que leurs pieds, mains et têtes. Elles

Fax du 1er mars 1991 504-733-1281 001 22:10:25

À : M. Labib
Fax n° 011-249-76805
Date : 01/3
De : [signature]

ወሕልየ፡ ወሐልየ፣ ዝውስቱ፣ ዘሰኦዋኝ፡ ይስዐመ፩፡
በስዐመተ፡ ሰፈሁ፣ ሰደም፣ ሰጥበትቢ፣ ስምወይኝ፣
●መዓዛ፣ ዐፋረትቢ፣ ስምጡኦ፣ ሰፈው፨ ፡ዐፋረተ፡
ዘተሠውጠ፣ ሰምብ፡ ወበስኝተኸ፣ ደናገለ፣
ስፈቀሬብ፨ ●ሰሐባብ፡ ደኝሬብ፡ በመሀዛ፣ ዐ
ፈረትበ፣ ኝረወጽ፨ ሰበሰ፩፣ ኝዖሥ፣ ውስተ፡
ጽርሑ፣ ኝትፈሣሕ፣ ወኝትሐሠይ፣ በበ፣
ናፈቅር፣ ሰጥባተቢ፣ ስምወይኝ፡ ወርቱዐ፣
ሰፈቅርትበ፨ ጸላም፣ ሰ፩፣ ወሠናይተ፣ ስምስ
ቀለደ፡ ኢየረሳሌም፡ በመ፣ ምጸላላተ፣ ተዷር፡
●፩ይመተተ፣ ሰኦዋኝ፨ ኢትርሰ፩፩፡ ስስመ፡
ሰ፩፣ ጸላም፣ ስስመ፣ ኢርስየ፩፣ ፀሐይ፨

(Écrire à cette place le nom des investigateurs sur l'Aide de Jeu.)

Fax de STGPH 10 mars 1991 011-81-22-307-6771 12:35:41

De : Submersibles et Technologies des Grandes Profondeurs Hashimoto, 765 Muramasa Blvd., Kagoshima, Japon
Fax n° 011-81-22-307-6771
À : M. J. LeGoullon
Fax n° 011-249-76805

M. LeGoullon,

La commande que vous nous avez passée a été expédiée comme convenu. La livraison devrait se faire à l'adresse de Tongatapu dans les six jours comme prévu. Confirmez SVP facturation sur base suivante :

QTÉ	DESCRIPTION	N° DE PROD.
4	Scaphandres rigides Oyabun	MS10024
3	Casques de remplacement	MS10024-1187a
18	Bouteilles haute pression BND	B10062
1	3 600 m de tubulure haute pression	THP00124
3	Pièces de rechange du sas	S10011-1028
3	Pièces de rechange du sas	S10011-2401
3	Pièces de rechange du sas	S10011-1162a
1	Chambre de décompression	CD10002

Merci de votre confiance.

Y. Hashimoto

Fax du Fière Ariane 17 mars, 1991 1-34-314-664-907 001 09:13:55

DR. AZIZ
FINISSEZ-EN AVEC PROBLÈMES NOUVELLE-ORLÉANS
CONTINUEZ CÉRÉMONIE COMME PRÉVU
ARRIVEZ ICI IMMÉDIATEMENT APRÈS

sont amenées chaque jour en barque sur l'île par le fils de Labida, Deeb.

Couloir

Ce long couloir voûté dessert la plupart des pièces de la maison et l'escalier qui mène au toit.

Entrée arrière et salle de bain

Dehors, près de l'entrée arrière, quelques grosses caisses attendent d'être déposées en hélicoptère au sommet du Djebel Barkal. Dans l'une d'elles se trouve le pan de mur de pierre couvert de hiéroglyphes inhumains de Tonga. Une autre contient la statue boursouflée d'une Larve Stellaire de Cthulhu, également récupérée à Tonga. L'ouverture de la porte de derrière déclenche aussi un voyant rouge dans le bureau.

Sous le porche sont entreposées quatre bouteilles de gaz pour la cuisinière, 100 kilos de riz et dix caisses de sodas soudanais.

La salle contiguë est celle utilisée par tous les soldats. Elle contient des toilettes turques et une douche à énergie solaire.

Escalier et toit

Cet escalier étroit permet d'accéder au toit. Le toit est pavé et suffisamment solide pour supporter les déplacements d'une personne. Une antenne satellite d'émission et réception est installée sur un des dômes. Il y a aussi une grande antenne radio. Un des mercenaires au moins passe la nuit sur le toit avec des lunettes infrarouges. Un autre homme l'accompagne parfois pour dormir ou surveiller.

À partir du 22 mars à la nuit, l'antenne satellite n'est plus en place. Elle a été emportée par le vent sur les branches d'un palmier à quelques deux cents mètres de la maison (réussite d'un jet de Trouver Objet Caché pour la remarquer). Toutes les communications, radio excepté, sont interrompues.

Chambre d'ami

C'est la chambre d'Adolf Unsertag. Elle est passablement nue mais un petit bureau porte de nombreux manuels sur les tactiques OTAN des petites unités, sur le dernier cri de l'armement OTAN et les armes moyennes. Plusieurs livres allemands traitent de la vie et des stratégies militaires de Rommel.

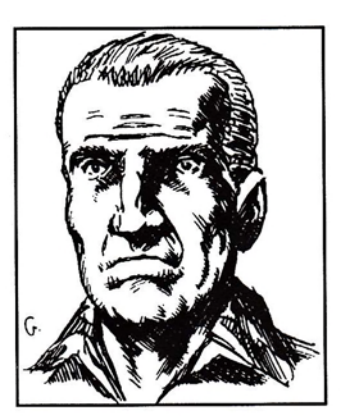
Un placard contient, caché derrière de vieux vêtements et des tapis roulés, un missile antiaérien Stinger et deux roquettes LAW.

Les effets personnels d'Unsertag sont en rapport avec son sinistre passé, des souvenirs de ses campagnes de mercenaire aux quatre coins du monde.

ADOLF UNSERTAG, capitaine mercenaire, 38 ans

FOR 16	CON 17	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 16	APP 14	ÉDU 12	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Couteau 90 %, 1D4+2 + bd ; Fusil 65 %, 2D6+1 ; Lance-Roquettes 44 %, 5D6/4m ; Missile Stinger 50 %, 40D6 ; Mitraillette 60 %, 1D10+1 ; Pistolet 55 %, 1D10 ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Tête 80 %, 1D4 + bd.

Compétences : Camouflage 70 %, Conduire une Automobile 65 %, Discrétion 80 %, Écouter 55 %, Grimper 70 %,

L'Amduat

L'*Amduat* ou *Livre du Monde Inférieur* est très long et difficile à traduire précisément ; il en existe en fait de nombreuses versions. L'exemplaire de Labib est un volume à couverture de cuir, de 30 x 60 cm et épais de 5 centimètres. Il ne contient que 98 pages mais le papyrus en est épais et un peu irrégulier. Déchiffrer l'ouvrage prendrait pas mal de temps. Cependant, les notes et ajouts sont concentrés dans les marges des quinze pages centrales. C'est là que se trouvent les passages relatifs aux sept portails du monde inférieur. Voici les extraits importants :

... et sur ce il arriva au premier portail, par ton nom Ikenty le poignard sans repos, il se protégea du haut comme les dattes sont protégées de Ra dieu du soleil et de la vie. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, susrat nefer sestoswret.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe de la feuille de palmier.

... traversa les nombreux passages dit la voie, il rencontra les fils de ses ennemis, ses adversaires Kefty. Ils dirent les mots cruels contre sa famille mais celui qui passe ne les entend pas, protégé par les bouchons des urnes et du vin. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, nectanet tewosfer shumut.*

En marge de ce passage, on trouve les hiéroglyphes pour son (bruit), suif, coton et détrempé.

La suite du voyageur arriva alors entre les deux côtés des enfants serpents d'Abou-Ashbou. Il répandit les sables dessiccants des rivages morts où rien n'a poussé, et il fut alors protégé contre le poison Ashbou. Avançant, il prononça l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, thered lusar ashbou.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe du sel.

... le bateau arriva sur un rivage envahi par Apophis grand serpent et mangeur de dieux, Apophis aux nombreuses têtes et ses alliés. Dans une grande bataille nombre de dieux furent tués et finalement le voyageur tua le grand serpent en lui crevant l'œil de son bâton tordu. Le lac de la vie était devant eux et les voyageurs n'avaient ni bateau ni voiles pour naviguer. Il construisit un autre bateau près des débris de la destruction et ils voguèrent de l'autre côté poussé par le souffle du voyageur. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, mestet Apophis amseru.*

En marge de ce passage, on trouve une petite barque solaire et les hiéroglyphes pour petit et jonc (papyrus).

... vit Seqed le serpent de feu et dernier enfant du dieu sans jambe. Celui qui voyage fut terriblement brûlé avant que Mesernekhbet le protecteur des âmes vienne à son aide et souffle les flammes de ses grandes ailes. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, Mesernekhbet tutosen fustem.*

Le nom de Mesernekhbet est relié par un trait aux hiéroglyphes inscrits dans la marge : vautour, partie et aile.

Finalement, à sa dernière heure, le voyageur arriva au portail avant dernier. Là se tenait le dieu qui habite ce lieu, scribe et greffier des deux pays. Il avait cinq questions pour le voyageur et ses invités et obtint la vérité en réponse. Il y eut ensuite de la bière et du pain dans les coupes sacrificielles. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, utchat mesru sutegeret.*

La marge en face de ce passage est restée vide.

Avant de reprendre la vie, un membre de la suite fut offert à Ammit, gardien des âmes. Il prononça alors l'enchantement de passage final, *ene bebel felenem, shared wadjet rheketsunefer.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe pour ushabti.

Nager 50 %, Piloter un Hélicoptère 40 %, Trouver Objet Caché 65 %. Langues : Allemand 75 %, Anglais 55 %, Arabe 40 %, Espagnol 55 %.

Accessoires : H&K MP5 et trois chargeurs supplémentaires, deux grenades fumigènes, deux défensives, un manuel militaire allemand qui traite des manœuvres dans le désert.

Unsertag est un grand aryen usé par les batailles. Il porte souvent des treillis "tigre" camouflés pour la jungle. Son travail pour Labib est le mieux payé qu'il a jamais eu. Il respecte Labib et Aziz et leur est d'une absolue loyauté.

Unsertag n'a plus 1 point de Santé Mentale. Les horribles choses qui se produisent autour de lui ne l'affectent plus ; c'est à peine s'il les remarque encore. Il est complètement obsédé par la mission confiée par son employeur. Il vit au jour le jour un rêve sauvage de GI Joe ; le soldat ultime.

Grande entrée

Cette grande pièce au plafond en dôme est fermée par des moucharabiehs au nord et au sud. Le plafond atteint sept mètres de haut.

Chambre principale

C'est la chambre de Labib mais il ne l'utilise jamais. Aziz y habite quand Labib n'est pas là, même s'il n'a pas plus besoin d'un lit (voir page 49 les caractéristiques d'Aziz). De fait, un examen du lit montre qu'il ne semble pas avoir été utilisé depuis dix ou vingt ans. Il est couvert de poussière ; les draps sont mangés par les mites et il y a toute une collection de chrysalides abandonnées et d'insectes empaquetés de toiles d'araignée sous les couvertures.

Un grand bureau, avec un grand fauteuil de cuir noir, est construit d'après un modèle égyptien très ancien. Le bureau et les étagères attenantes sont couvertes de papiers et de livres. Les ouvrages sont écrits dans presque toutes les langues connues. Ils traitent d'économie, de politique, de l'antiquité du Soudan et de l'Afrique du Nord, etc.

Parmi ces livres, certains devraient intéresser les investigateurs s'ils prennent la peine de les passer en revue, entre autres un exemplaire manuscrit de l'*Amduat* (Livre du Monde Inférieur) (Aide de Jeu Soudan n° 4, page 149), le journal écrit par le Dr. Kalkhe sur son expédition de 1968 (Aide de Jeu Soudan n° 5, pages 150-151 ; compétence Allemand nécessaire) et un exemplaire imprimé du *Livre des Morts* copieusement annoté de hiéroglyphes.

Lire cette version annotée coûte 1D4 points de SAN et fait gagner +2 % en Mythe de Cthulhu. Un texte particulier a été souligné (Aide de Jeu Soudan n° 6, page 149). Quelques feuilles volantes écrites en arabe traitent du sort Appeler Cthulhu qui a perdu Taharqa. Le texte est à la première personne et de la main de Labib. Il donne les résultats du sortilège ainsi que quelques explications sur les raisons de son échec et ce qu'il faudrait faire une autre fois pour s'assurer du succès. Lire ces notes coûte 1D6 SAN, fait gagner +3 % en Mythe de Cthulhu et apporte la connaissance du sortilège Appeler Cthulhu (Multiplicateur de Sort x4).

Un des tiroirs du bureau contient une petite boîte métallique fermée par une serrure. Labib est le seul à en avoir la clé et il faut donc crocheter sa serrure. C'est une serrure à symétrie cylindrique qui donne un malus de -75 % au crochetage. La boîte porte une étiquette numérotée, un numéro d'inventaire dans le catalogue du Musée National Soudanais. Elle renferme huit feuillets de papyrus antique et un morceau de tissu fin saturé de produits chimiques conservateurs. Les papyrus sont rédigés en grec ancien. Le sceau de l'auteur, T. Ptolémée, est inscrit sur la dernière page. Une recherche bibliographique permettra éventuellement de découvrir qu'ils ont été écrits par Tutto Ptolémée aux environs de 100 av. J.C. Ces documents sont très endommagés mais permettent d'accéder à certains fragments des observations faites par Ptolémée à l'occasion de ses études et traductions d'ouvrages anciens. Si un personnage possède des connaissances en grec ancien, autorisez-lui un tirage pour chaque fragment (Aide de Jeu Soudan n° 7, page 152).

La penderie de cette chambre renferme une douzaine de costumes italiens. Tous sont taillés aux dimensions de Labib et aucun n'a jamais été porté. Les costumes cachent une caisse de taille moyenne. Elle contient quatre canopes. Ces urnes en albâtre sont hautes de 60 centimètres. Il semble qu'elles sont dans cette caisse depuis fort longtemps (depuis 1968, en fait) et sont toutes vides ; on peut s'en apercevoir aisément par transparence. Chaque urne porte l'inscription en hiéroglyphes : "Taharqa le Grand, que son voyage soit sûr". Chacune d'elles est à l'image d'un des quatre fils d'Horus, le dieu à visage de faucon : Imset, Hapy, Duamutef et Qebhsenuf avec, respectivement, des visages d'homme, de babouin, de chacal et de faucon.

Fragments des observations de T. Ptolémée

Concernant la Dynastie Koushite d'Égypte. Basées sur les inscriptions des temples, traductions de textes et mémoire orale.

Le début de la domination koushite est marqué par une hérésie du culte d'Amon, dieu égyptien.

Ce dieu est notablement abâtardi par le sinistre prêtre Maleqereabar pour le faire ressembler au dieu sauvage et primitif des Nubiens.

Psammétik Ier de la dynastie saïte écrit que Maleqerearbar a été spirituellement "emporté" pendant un rituel consacré au Roi Piankhi.

Necho, scribe royal sous Nectanebo II, réunit des documents concernant un décret de Maleqereabar qui envoie... trouver la sagesse des dieux.

Maketu, un guérisseur éthiopien, écrit que le grand prêtre d'Amun-Shaklal a donné un œil à son dieu pour lui permettre de voir le monde des hommes.

... évident que certaines connaissances ont été ramenées mais cela s'est finalement traduit par une monarchie de la terreur, marquée par des mauvais traitements inusités pour les prisonniers et les esclaves. Pour cela... sacrifice humain...

Il est écrit sur les pylônes du temple à Horemheb de Djebel Silsileh... Piankhi et Shebako ne surent pas satisfaire aux exigences d'Amun-Shaklal. Maleqereabar "Le Borgne" survécut à leur défaveur et continua de conseiller sagement les dirigeants qui suivirent.

... Taharqa vint à être en désaccord avec Amun-Shaklal... Maleqereabar à un grand festin (dîner). Mais Maleqereabar fut emporté par la disgrâce et Taharqa dut continuer sans cet ancien.

Le grand œuvre de protection de Taharqa, confronté à la venue d'Assourbanipal d'Assyrie, rivalisa avec ceux de l'ancien défunt, et il est écrit, dans les tombes de l'Oracle de Siwa, que l'esprit de Maleqereabar continuait de vivre en lui.

... bien connu que Taharqa eut la défaveur de son dieu pendant la cérémonie finale, mais dans les eaux au-delà de Cathoom, dans la région de l'Éthiopie, se transmet un conte sur un roi appelé Tarkuhua.

... la légende, le roi essaie d'escroquer à un dieu ennemi, Cthulhu, une grande tempête contre la montée d'Ashurhyua. Le dieu furieux de cette arrogance fait s'écrouler le temple sur le roi, tue ses sujets et l'emprisonne dans une mort éveillée.

... prendre note de l'état de destruction du Temple de Ramsès II, en face de Thèbes et Karnak.

... nombre de rapports sur des brutalités inhabituelles...Shebako condamne 1 000 prisonniers au bûcher, la veillée de Piankhi voit 100 esclaves tués sur le...

... la grande confrontation entre Maleqereabar et Sennachérib se termine par la mort de centaines de prisonniers et de toute l'armée assyrienne.

... des augures par sacrifices d'enfants.

... du temple maintenant détruit d'Amun-Shaklal à Djebel Barkal, sous la quatrième cataracte.

T. Ptolémée.

Bast Nefer

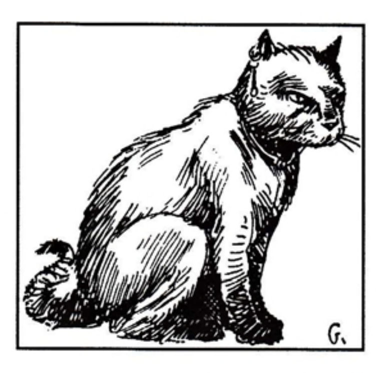
Labib possède un grand chat appelé Bast Nefer. Le chat est installé dans la chambre principale ou dans les pièces voisines pendant la journée. Il passe ses nuits à l'extérieur, loin ou près de la maison, d'une manière extrêmement discrète. Il est très grand et très maigre, 60 centimètres au garrot. Son pelage est gris pâle sauf à l'extrémité des pattes et des oreilles où sa fourrure noircit. Ses deux oreilles ont été percées. La gauche porte une boucle d'or, petite mais épaisse ; la droite une boucle semblable sur laquelle se balance une pièce d'onyx au bout d'un bâtonnet d'or. Le chat porte aussi un collier à double bande avec un scarabée de lapis-lazuli sur la poitrine.

Extrait du Livre des Morts

"Le passage d'Osiris à travers la porte et ses montants"

J'utilisai la tablette pour créer une étendue d'eau. Viens maintenant, passe par cette porte de cette Salle de Maa_ti, tu nous connais. Je ne te laisserai pas entrer derrière moi, dit le pêne de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Poids du lieu de droit et vérité est ton nom. Je ne te laisserai pas entrer devant moi, dit le montant droit de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Celui qui pèse les labeurs du droit et de la vérité est ton nom. Je ne te laisserai pas entrer devant moi, dit le montant gauche de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Juge du vin est ton nom. Je ne te laisserai pas me franchir, dit le seuil de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Bœuf de Keb est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, dit la gâche de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Chair de sa mère est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, dit le verrou de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Vies de l'utchat de Sebekh, le seigneur de Bakhau, est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, je ne te laisserai pas passer sur moi, dit l'Habitant de la Porte de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Bras de Shu qui se place lui-même hors de la protection d'Osiris est ton nom. Nous ne te laisserons pas passer devant nous, disent les montants de cette porte, tant que tu n'auras pas dit nos noms. Enfants serpents de Rennut sont vos noms. Tu nous connais, passe donc derrière nous. Tu ne marcheras pas sur moi, dit le sol de cette salle, tant que tu n'auras pas dit mon nom...

(Herma_aref) Je suis silencieux, je suis pur, parce que nous ne connaissons pas tes deux jambes avec lesquelles tu marches sur nous ; nomme-les moi donc. Voyageur devant Amsou (Menou) est le nom de ma jambe droite. Chagrin de Nephthys est le nom de ma jambe gauche. Marche donc sur nous, tu nous connais. Je ne te questionnerai pas, dit le gardien de cette salle, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Discerneur des cœurs, fouilleur d'entrailles, est ton nom. Je te questionnerai donc. Quel est le dieu qui habite en son heure ? Nomme-le. Le greffier des deux pays. Qui donc est le greffier des deux pays ? Su-Thoth il est. Viens, dit Su-Thoth, viens-tu ici (?). Je viens pour être examiné. Donc quel est ton état ? Moi, je suis pur de tout mal. Je suis protégé des actes honteux de ceux qui vivent leurs jours, je ne suis pas parmi eux. Je t'ai donc examiné. Qui descend dans la flamme, ses murs [surmontés] d'uræi, étant ses chemins dans ce même lac ? Le traversant est Osiris. Avance, donc, car en vérité tu as été examiné ; ton pain est de l'utchat et ta bière est de l'utchat, et sont apportés de l'utchat en offrandes sépulcrales sur la terre. Il a décrété cela pour moi.



Bast semble être au moins semi intelligent, à moins qu'il ne possède seulement un instinct de la ruse sadique particulièrement développé. Le chat représente un véritable danger pour les visiteurs qu'il n'apprécie pas. Et tous les hommes, Aziz et ses acolytes exceptés, restent à l'écart des pièces où il aime faire la sieste. Il n'attaque jamais de front ; il préfère attendre en embuscade et fuir aussitôt après l'attaque avant que l'ennemi n'ait une chance de répliquer. Sa méthode favorite consiste à bondir sur la tête de quelqu'un depuis une de ses nombreuses cachettes.

Les blessures infligées par Bast Nefer ne guérissent qu'à la moitié de la vitesse normale. Elles sont exceptionnellement douloureuses.

BAST NEFER, chat en embuscade

FOR 7	CON 12	TAI 5	INT 15
POU 11	DEX 20	PV 9	

Armes : Griffes 85 %, 1D4 ; Morsure 50 %, 1D4.

Salle de bain

Cette pièce est étrangement aménagée. C'est ici que se sont installés les prêtres acolytes afin de rester près de leurs seigneurs. Un grand matelas de camping traîne sur le sol. À côté, contre le mur, sont alignées trois petites tables à offrandes. Chacune porte, suivant l'heure à laquelle les PJ arrivent, diverses petites coupes sacrificielles. Chaque coupe peut être remplie d'huile, vin, fruit, pain, eau, viande, etc.

L'alcôve au nord contient les deux stèles manquantes du Musée National du Soudan. Chacune pèse plus de deux cents kilos et mesure 180 x 120 x 10 centimètres. Elles sont fixées au mur par de gros crochets d'acier. Les stèles représentent un ensemble complexe de droites et d'angles, de cercles et d'arcs, sur un fond plus indistinct de petites étoiles et de dessins. Au milieu de cette étrange géométrie est écrit en hiéroglyphes "Nombreuses sont les voies de pouvoir qui conduisent aux nombreux points du monde et à bien d'autres au-delà. Je me tiens en travers de ces points et contrôle la respiration (flux) du dieu pour régner. Maleqereabar l'Ancien".

Si on passe beaucoup de temps à examiner ces dalles [(20-INT) x10 minutes], on peut deviner que les figures géométriques de la stèle de gauche se rapportent d'une certaine manière à des lieux terrestres et que celles de droite indiquent les coordonnées directionnelles qui permettent de les atteindre. Un jet d'Idée réussi permet d'arriver à cette conclusion dans le temps indiqué plus haut ; un jet d'INT x 1 donne un résultat immédiat.

Au centre de la dalle de gauche, sous une des intersections, se trouve une représentation stylisée du Djebel Barkal (jet de Trouver Objet Caché réussi). La réussite critique d'un jet d'Astronomie souligne la présence d'une autre intersection d'importance, quelque part dans le Pacifique Sud. Prendre un ensemble de photos avec référence d'échelle permettra plus tard de déterminer qu'elle se trouve directement à l'apogée du temple de Tonga mais l'opération nécessitera beaucoup de travail et de recherche.

La dalle de droite représente aussi un ensemble géométrique étrange, apparemment tridimensionnel. De nombreux arcs et tangentes sont tracés à partir de deux zones stellaires. Ces deux zones s'étendent au loin, l'une par le haut et l'autre par le bas. Les arcs et tangentes tracés entre les deux semblent pointer vers un point encore au-delà. Cette dalle fait référence à la salle du temple de Tonga appelée Colonnes du Paradis. Près d'un point central de convergence est inscrit un unique hiéroglyphe : "Duat" (le monde inférieur).

En tapant sur ce panneau de droite, on peut s'apercevoir qu'il ne sonne pas de la même manière que son frère ; quelque part, il sonne creux (jet d'Écouter à -25 %). Il est extrêmement difficile de déplacer la dalle. Les crochets de fer sont profondément fixés dans le mur et il sera difficile de les dessertir même avec des outils appropriés. On peut bien sûr briser la dalle avec une masse ou un objet lourd. Mais la pierre est solide et cela va faire beaucoup de bruit.

Cette stèle cache une alcôve initialement prévue pour contenir une sculpture de taille moyenne. Elle renferme maintenant un grand étui à parchemins, long de 90 centimètres, haut de 20 et large de 40. Il est taillé dans un épais cuir noir et une paire de grosses poignées d'ivoire se trouve à chaque extrémité. L'étui est muni à un des bouts d'un capuchon qui recouvre les deux poignées et s'attache au tube par quatre lacets serrés par une olive. Des hiéroglyphes sont inscrits sur l'extérieur de l'étui : "Savoir de Maleqereabar".

À l'intérieur sont rangées deux bobines d'ivoire. Le parchemin est complètement enroulé sur l'une d'elles (l'autre sert à enrouler la partie déjà lue). L'ouvrage est entièrement écrit en hiéroglyphes très similaires à l'égyptien antique mais tout de même légèrement altérés (-5 % en Lire Hiéroglyphes). La première page annonce, "Moi, Maleqereabar l'Ancien, mets ici par écrit la connaissance du passé, futur et présent. Le pouvoir de la connaissance est plus grand que celui des hommes".

Ce livre répertorie tous les éléments de savoir primitif réunis par Maleqereabar. Il contient les sortilèges Appeler Cthulhu, Animer un Ushabti, Appeler Shaklatal, Mots de Sekhmenkenhep, Extension, Dernier Festin, et Lever un Haboob. La lecture de ce rouleau coûte 1D10 points de SAN, fait gagner 12 % en Mythe de Cthulhu et son Multiplicateur de Sort est de x 4. Soulignons qu'il contient la version corrigée du sortilège Appeler Shaklatal, plus sûre que celle utilisée par Maleqereabar quelques instants avant qu'il perde son âme.

Le seul sortilège clairement rédigé est Extension. Le reste est mélangé de façon confuse, réparti çà et là dans le texte. Un investigateur connaissant les hiéroglyphes remarque, sur une réussite de cette compétence, un passage clairement indépendant intitulé "Immortalité". C'est la description du sortilège Extension.

Maleqereabar a joint un avertissement à cette description. Une fois jeté, "l'immortel doit éviter le contact des vagues écumantes ou retomber dans son âge car le pouvoir de vivre au-delà de la mort n'est pas de ce royaume". Si un personnage réussit à lire le sortilège, il prend aussi connaissance de cet avertissement. Les explications n'incluent pas de description précise des effets ni de ce qui arrive si le sorcier vient à mourir.

3 PRÊTRES ACOLYTES

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 13/14/15
DEX 12	APP 11	ÉDU 10	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Athémé 45 %, 1D8 + bd ; Coup de Poing 40 %, 1D3 + bd ; Morsure 70 %, 1D2.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 55 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 10 %, Arabe 25 %, Hiéroglyphes (Lire/Écrire) 30 %, Koushite 25 %, Tribal 60 %.

Sortilèges : Invoquer des Aspics, Donner du Pouvoir.

Accessoires : Long athémé noir (couteau sacrificiel), amulette d'Amun-Shaklal.

Les trois acolytes sont plus grands et sombres de peau que n'importe lequel des mercenaires. Ils ont été choisis dans des tribus du nord du Soudan. Tous arborent une allure royale :

grands, minces, et des traits nettement dessinés dans l'ébène de leur peau. Chaque acolyte porte une fine robe blanche sous laquelle il cache la longue lame noire de son athémé.

Annexe

C'est ici qu'est stocké le matériel : outils de terrassement et de fouille pour vingt personnes, pneus de rechange, jerricans pour l'eau, etc. Le générateur qui alimente la maison s'y trouve aussi. Il fonctionne en permanence, ce qui oblige un des soldats à refaire le plein de carburant toutes les huit heures environ. Un gros câble d'alimentation se balance entre un palmier proche de l'annexe et le toit de la maison, là où est installée l'antenne satellite.

Autres éléments intéressants

- Deux réservoirs de 4 000 litres installés près de la piste hélicoptère. L'un est rempli de kérosène Jet-A, l'autre d'essence sans plomb.

- 4 Land Rover équipées chacune de :
  3 pneus de rechange
  1 émetteur-récepteur (portée 500 km)
  100 litres d'eau
  100 litres d'essence
  1 AK-47 avec trois chargeurs supplémentaires et 100 balles
  1 journée de ration de survie pour cinq hommes

Hélicoptère Sikorsky S-76C

L'hélicoptère a été acheté neuf en 1991. Il peut accueillir treize passagers et un équipage de deux, soit un total de quinze personnes. Son aménagement actuel comprend deux banquettes pour quatre se faisant face, une s'appuie contre la cabine et l'autre contre l'arrière. Les cabines passagers et pilotes sont toutes deux équipées de grandes portes coulissantes à gauche et à droite.

- Caractéristiques :
  Vitesse max. = 285 km/h
  Vitesse de croisière = 255 km/h
  Autonomie (sans réserve) = 800 km
  Autonomie (réserve de 30 mn) = 675 km
  Charge max. = 2 265 kg
  Taux d'élévation max. = 1 500 pieds/mn
  Plafond = 11 800 pieds (deux moteurs)/2 000 pieds (un seul moteur)
  Motorisé par deux turbines. Contrôle de l'appareil encore possible après perte d'un moteur
  1 fusil d'assaut FN-FAL.308 avec deux chargeurs de 30 cartouches et 100 en réserves
  Système d'hélitreuillage (capacité 1 800 kg)
  Émetteur-récepteur (portée 500 km)

Avion cargo DC-3

Les Entreprises LeGoullon possèdent deux gros porteurs bimoteurs DC-3. Les deux avions ont été construits en 1939 et ont connu diverses modifications depuis leur mise en service initiale (de vieux logos Eastern Airlines sont encore vaguement discernables). L'un est actuellement au Japon. L'autre s'envole de la Nouvelle-Orléans pour le Soudan le 1er mars, piloté par Jerry Padilla. Il transporte les caisses du temple tongan et atterrit dans le désert près du Djebel Barkal.

Ces avions peuvent transporter jusqu'à 3 850 kg de fret avec son plein de carburant et son équipage de deux personnes. Ils ont une autonomie de 2 500 km et un plafond de 20 000 pieds. À vide, ils se contentent d'une piste de décollage de 600 mètres, 825 à pleine charge.

Ces avions cargo mesurent 20 mètres de long pour 28 d'envergure. Les dimensions intérieures de la soute sont 13,5 x 2,1 m avec un plafond à 1,80 m environ. Chaque appareil est équipé d'une grande porte de soute à l'arrière et d'une petite porte avec escalier pliable à l'avant. Ni l'un ni l'autre ne fonctionnent très bien. Au démarrage, les moteurs génèrent de monstrueux nuages gris et noirs. Il faut environ six minutes pour préparer un appareil froid à décoller.

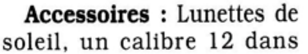
JERRY PADILLA, pilote, 36 ans

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 11	POU 9
DEX 16	APP 14	ÉDU 12	SAN 0	PV 11

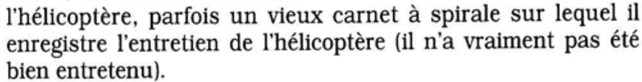
Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil de Chasse 50 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire une Automobile 35 %, Mécanique 65 %, Navigation 65 %, Piloter un Avion 60 %, Piloter un Hélicoptère 75 %. Langues : Anglais 55 %, Arabe 10 %, Espagnol 15 %.



Accessoires : Lunettes de soleil, un calibre 12 dans l'hélicoptère, parfois un vieux carnet à spirale sur lequel il enregistre l'entretien de l'hélicoptère (il n'a vraiment pas été bien entretenu).



Jerry est un petit Américain originaire de Miami. Il est souvent vêtu d'un jeans ou d'un short, généralement avec une chemise hawaïenne et un blouson de cuir. Il porte des Ray Ban "state troopers". Jerry fait un léger complexe d'infériorité. Il a le sang vif et tend à prendre des décisions regrettables dans le feu de l'action.

MERCENAIRES DE LABIB (8)

FOR 15	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 11
DEX 14	APP 10	ÉDU 11	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 50 %, 1D4+2 + bd ; Fusil 50 %, 2D6+3 ; Mitraillette 45 %, 1D10 ; Pistolet 55 %, 1D10 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd.

Compétences : Camouflage 35 %, Conduire une Automobile 35 %, Discrétion 50 %, Écouter 40 %, Grimper 70 %, Piloter un Bateau 20 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Accessoires : Tous portent des pistolets automatiques Steyr 9 mm dans leur étui. Six d'entre eux ont aussi un H&K MP-5 et six FN-FAL sont répartis selon les besoins. Leur dotation globale comprend aussi deux paires de lunettes infrarouges systématiquement utilisées par le soldat de garde sur le toit.

Tous ces mercenaires sont arabes. Ils portent des treillis vert foncé et des rangers noires. Aucun n'est casqué. Ils bavardent très souvent en arabe, échangent des plaisanteries stupides et piquent des fous rires comme des enfants. Mais Adolf les a bien formés et ils réagissent en conséquence en situation de combat. Ils ne cachent pourtant pas leur peur des Touaregs oubliés. Ils ne vont pas nécessairement faire dans leurs bottes en les voyant, mais ils évitent de se trouver dans la même zone ou d'avoir à coopérer avec eux.

Extraits du journal du Dr. Kalkhe

16 février 1968

Notre premier jour sur le site. Tous mes soucis et batailles trouvent leur récompense. Tel El-Napata dépasse mes rêves les plus fous. Partout des murs et des colonnes surgissent du sable. Reconstruire l'histoire de ces ruines va représenter, je pense, l'œuvre de toute une vie. Fantastique.

Le soleil se couche et incendie le ciel du Sahara, tandis que la toile de nos tentes bruit dans la brise du soir. Oswald est en train de préparer des haricots du cru ; un morceau de pain et j'irai au lit, repu et satisfait.

Demain, Sammy et moi irons au village pour engager des terrassiers, une cuisinière peut-être et de l'aide pour le campement. Ici tout est magnifique ; c'est le cas à chaque fois que je reprends du service sur le terrain. J'espère qu'à la fin de cette saison, je ne serai pas aussi anxieux de retrouver Munich que je le suis d'habitude.

17 février 1968

Une journée longue et bousculée. Sammy et moi avons obtenu vingt ouvriers qui commenceront le travail dans seulement trois jours. Nous avons engagé une cuisinière et deux filles pour aider au campement ; elles commencent demain.

Demain, je vais faire le tour du site et démarrer la procédure d'élimination qui décidera de nos premières fouilles. Oswald dit qu'il a trouvé un bon endroit pour commencer dans ce qui semble être un cimetière royal. Les décisions de demain seront déterminantes pour l'avenir de notre saison.

18 février 1968

Je pense avoir trouvé les traces des travaux de Török ou peut-être de Garstang là où Oswald a suggéré que nous commencions. J'ai préféré à son idée un site plus proche des pyramides et plus éloigné de la ville. Mon premier objectif sera, je pense, de cartographier les structures funéraires existantes. En attendant Herman et Max superviseront les terrassiers et les porteuses de paniers qui dégageront la base de la plus grande des pyramides et les tombes associées.

Toutes les constructions semblent avoir été visitées à une époque ou une autre mais peut-être y a-t-il dans le recoin d'un puits funéraire quelques artefacts ou reliques intéressantes.

20 février 1968

Herman et Max ont commencé le déblaiement aujourd'hui. C'est un merveilleux spectacle que de voir les sables s'écarter et révéler les trésors cachés sous leur surface. Le travail n'avait pas démarré depuis plus de deux heures que le cri familier "Chef !" résonnait pardessus les dunes et les éboulis de pyramides. Les ouvriers avaient dégagé l'ouverture rectangulaire révélatrice d'un puits de tombe. Elle restera ensablée pour l'instant en attendant que le reste de la zone soit dégagé.

Le travail topographique n'avance pas vite. Oswald et moi faisons une bonne équipe, efficace, précise. Mais à nous deux seulement, il faudra deux ou trois semaines pour cartographier complètement la nécropole. Une chance dans notre malheur, les plans et photographies ne manqueront pas de plaire à nos mécènes. Montrer l'immensité de ce site justifie quelques efforts.

J'ai beaucoup pensé à mes collègues ; ce matin, les premières annonces d'une tempête de sable ont soufflé sur le camp. Le site est terriblement exposé. Garstang et Török ont dû être emportés par les vents jusqu'au Maroc ou presque, j'imagine. Je crois aussi que je commence à ressentir les premiers symptômes de "l'estomac égyptien", comme on l'appelle ici.

22 février 1968

Mon Dieu, ce que les vents soufflent ici. Les terrassiers ont déjà bien assez de mal à tenir à l'écart les dunes mouvantes sans parler d'avancer le déblaiement. L'un d'entre eux est arrivé à l'appel ce matin avec un pied monstrueusement enflé. Il s'est apparemment donné un coup de pioche sur le pied hier et la blessure s'est terriblement infectée pendant la nuit. J'ai essayé de le renvoyer chez lui mais il a refusé pour ne pas perdre son salaire. J'ai bien pensé à lui donner un congé payé mais j'y ai renoncé en remarquant avec quelle attention les autres terrassiers m'observaient. Ce ne serait vraiment pas une bonne idée de payer tout un village à rester au lit. Et maudite soit la dysenterie qui m'y a cloué moi.

26 février 1968

Quatre jours de fièvre et de vents de sable. Oswald et Sammy ont repris le travail topographique et, aujourd'hui, Max a découvert la tête de bronze d'une statue romaine. Elle se trouve maintenant sur mon bureau d'où elle me fixe de son regard vide. Je sais qu'ils l'ont mise là pour me remonter le moral, mais le regard de Claudius ou de qui que ce soit ne saurait calmer ma fureur. On dirait plutôt qu'il se moque de moi. Peu importe, c'est notre première trouvaille de la saison et elle semble bien remonter au premier siècle de notre ère. Toute avancée est bonne à prendre, même si je crois que je vais renvoyer les ouvriers chez eux demain si le vent ne se calme pas.

1er mars 1968

Les ouvriers et moi reprenons le travail aujourd'hui. J'ai déplacé la fouille et fais maintenant déblayer le côté au vent de la pyramide 2b. Ce n'est pas le plus haut des monuments survivants mais c'est celui qui a la base de plus grande dimension et je pense que nous découvrirons qu'il s'agit de la plus grande construction du lieu. Oswald et moi allons reprendre les relevés cartographiques et maintenant que nous nous sommes remis à gagner du terrain contre le sable je pense que Sammy trouvera à s'occuper.

14 mars 1968

Le temps file. Tout va très bien avec les fouilles. Aujourd'hui, Oswald et moi avons terminé les relevés de la zone supérieure du cimetière. 32 pyramides associées à 79 constructions funéraires. Fantastique. Il semblerait que la chance nous a fait commencer nos fouilles à l'aplomb du pan est de la pyramide du Pharaon Taharqa. Dans ce même groupe (2), la pyramide immédiatement adjacente, la pyramide 2a, semble être celle du Pharaon Piye ou Piankhi. Sammy a trouvé trace de ces deux noms sur les ruines du temple situées sur sa face est. Il est donc très probable que notre choix nous a placés au milieu d'un groupe de pyramides de la 25e Dynastie égyptienne.

Demain, je séparerai les ouvriers en deux groupes. J'en emmènerai un dans la ville de Napata et laisserai l'autre avec Herman et Max.

16 mars 1968

Il n'y a plus que Faïsa et moi dans le camp ce matin et j'en profite pour prendre le temps de coucher sur le papier les événements d'hier. Je comprends maintenant pourquoi mes prédécesseurs ont abandonné leurs fouilles après seulement un jour ou deux de travail dans les ruines de la cité de Napata. Le soleil commençait à peine à se lever que je savais déjà que la chaleur serait terrible dans cette vague cuvette où s'étend la cité. Dès le thé du matin, la distorsion créée par la chaleur était telle qu'on ne voyait plus les pyramides ; le Djebel Barkal était devenu une île flottante au-dessus des ruines troubles de Napata. À la pause de midi, j'avais compris qu'il valait mieux évacuer avant que les animaux, ou même les hommes, ne tombent sous la chaleur écrasante. Trop tard, je le crains : la charrette n'était pas encore complètement chargée que l'âne d'Ala s'est agenouillé et n'a plus voulu se relever. J'ai empêché les hommes de le battre en expliquant que nous pouvions laisser le matériel sur place ; l'âne nous rejoindrait à la nuit.

Certains des hommes insistaient tout de même pour emporter une partie de l'équipement et j'ai suggéré le théodolite et son trépied, ainsi que quelques statuettes que nous avions découvertes dans une des maisons de la cité. Le soleil était à son zénith et le sentier disparaissait presque dans les brumes de chaleur ; nous ne pouvions plus voir les pyramides ni aucun autre repère et nous avons fait de notre mieux. Le groupe s'est séparé après un différend sur la direction à prendre. De notre côté, on ne s'en est sorti qu'à bout de force et je crains pour la santé des autres. J'ai bien récupéré les instruments topographiques, mais les statuettes sont parties avec l'autre groupe. Je ne sais pas quelle pouvait être la température, mais j'avais l'impression de respirer l'air sorti d'un four. Et il est arrivé quelque chose de bizarre : juste avant de sortir de la cuvette, je crois avoir vu un des hommes de l'autre groupe qui, malgré nos cris et nos grands signes, nous a tourné le dos puis est reparti. Bien sûr, dès que nous avons retrouvé le camp, ce fichu vent s'est à nouveau levé, et pour de bon. Il a emporté la tente de notre salon de thé et essayé de régler son sort à celle des artefacts.

suite page suivante

18 mars 1968

Saba nous a fait une visite surprise aujourd'hui, avec son fameux grand livre, et il a exigé que je m'attelle sur-le-champ à l'enregistrement des pièces découvertes. Il est resté tout le temps derrière moi à me surveiller et bien sûr, il s'est attardé jusqu'au dîner. Mais l'avanie finale a été quand il a pris la petite tête de bronze, une petite table à offrandes intacte et quatre statuettes féminines. Il a prétendu que c'était la procédure normale, qu'il ramenait toujours les plus belles pièces au musée de Khartoum par mesure de sécurité. En treize années de fouilles, je n'ai jamais remis mes découvertes avant la fin de la saison. Je soupçonne bien qu'il nous harcèle ainsi pour obtenir un bakchich mais il n'en est pas question. Je l'ai laissé partir avec les pièces. J'imagine que je les retrouverai probablement sur les marchés du Caire à mon voyage de retour. Les ouvriers qui ont disparu dans la cité de Napata ont sûrement fait de même. Qu'ils aillent tous au diable.

20 mars 1968

Avons complètement dégagé l'entrée de ce qui doit être trois galeries de tombes sur le côté ouest de la pyramide de Taharqa. Trouvé une des statuettes de Napata dans la tente des artefacts ce matin. J'imagine que quelqu'un a eu des remords.

22 mars 1968

Les feux du camp bédouin sur le Djebel Barkal étaient particulièrement spectaculaires dans la nuit étoilée. Les échos lointains de leurs chants lancinants hantaient étrangement les ruines de Napata. Herman, Sammy et moi sommes restés debout dans la nuit pour observer leurs danses solennelles dans le lointain. C'est probablement la fête la plus "tribale" ou "authentiquement primitive" qu'il m'a été donné de voir. J'ai parlé avec Jamal de ces danses pendant le thé du matin et il m'a dit qu'elles célébraient la renaissance d'Amun-Shaklal, l'esprit bédouin de la mort et de la nuit. Il est fascinant de constater qu'ils ont au moins incorporé à leur mythologie le nom du dieu égyptien Amon. Il faudra que je parle avec Urpman des religions de ces peuples quand je rentrerai à Munich.

Une autre inspection de Saba-le-rat ce matin. Il prétend me faire cataloguer le moindre tesson de poterie ou fragment de grès dans son grand livre. Il est toujours aussi décidé à obtenir le bakchich que je lui ai refusé à sa dernière visite. Mais aujourd'hui il a osé me dire que je ne devais pas fouiller les galeries de tombes sans avoir auparavant requis sa présence. Je lui ai dit qu'il n'aurait pas à rentrer à Khartoum demain matin puisque je comptais démarrer le déblaiement dès l'aube. Même si ce n'est pas le cas, je préfère ne pas avoir à attendre qu'il fasse l'effort de rouler sa graisse jusqu'ici.

23 mars 1968

Descendu de quatre mètres dans le puits de tombe 2a. Du sable, rien que du sable et encore du sable. Pas d'inscription sur les murs de grès nus et pas de matériel culturel non plus. On peut deviner des trous dans les murs creusés pour servir d'appuis d'échafaudage ou de prises pour les pieds.

24 mars 1968

Descendu de trois mètres de plus dans 2a aujourd'hui. Commence à creuser dans le puits adjacent 2b. Les ouvriers discutent et font un bruit infernal dès qu'ils ne travaillent plus. Premières traces d'inscriptions sur les parois de 2a. Sammy a passé les deux pauses dans le puits pour essayer de les déchiffrer, en vain.

26 mars 1968

Terminé 2b aujourd'hui à une profondeur de neuf mètres. Il n'y avait pas la moindre trace d'inscriptions sur les parois ni dans le court passage transversal du fond. On a bien trouvé les restes de ce qui semble être un sarcophage de grès, mais il était en pièces et tout aussi dénué d'inscriptions. Je ne peux que me demander quels étaient les trésors qui reposaient ici à une époque.

On continue d'avancer avec 2a ; nous en sommes maintenant à 12 mètres et cela continue. Sammy dit que les inscriptions décrivent des offrandes de serviteurs, animaux, nourritures, bateaux, armes et richesses, mais que le destinataire n'est pas nommé.

J'ai installé une grille pour la fouille de 2c avant le coucher du soleil. Nous y commencerons demain.

27 mars 1968

On a trouvé les os d'un cheval dans 2a aujourd'hui à 14 mètres. Saba est arrivé en courant avec son livre quand les ouvriers se sont mis à crier et à s'exclamer. Il est resté là avec son sac et son livre pendant qu'on remontait les os et il a exigé que je les numérote pour qu'il les ramène à Khartoum. Cela n'a fini que bien après que tous les os eurent été sortis et aucun article de matériel culturel n'a été trouvé. Il a alors vidé son sac et réintégré sa tente avec quelques soupirs frustrés. Encore progressé d'un mètre avant d'arrêter.

2c semble prometteur. Les murs portent des inscriptions dès le premier mètre sous la surface. Il semble qu'il s'agit de la sépulture d'un prêtre de quelque importance. Les inscriptions remontent apparemment à la 25e Dynastie, comme celle de 2a.

28 mars 1968

2c a produit de merveilleuses découvertes aujourd'hui. Plusieurs pots et cruches de terre intacts, ainsi qu'une table à offrandes et plusieurs coupes et bols à offrandes, en terre aussi et tout aussi intacts. C'est bien dommage que Saba ait été là ; tous ces artefacts ont été emportés dans sa tente et attendent d'être ramenés à Khartoum. Mais les inscriptions murales sont peut-être plus importantes. Leur traduction va certainement occuper Sammy pour ce qui reste de la saison ou presque. Après un premier examen, il semble qu'un prêtre d'Amon appelé Hobadji a été enterré ici à l'époque de Taharqa.

29 mars 1968

Après avoir travaillé dans 2c presque toute la journée, Sammy a annoncé que cet Hobadji est probablement mort, ou a été exécuté, après la mort de Taharqa. Il y a une phrase qui dit quelque chose comme "qui servait son Taharqa (qu'il vive à jamais) même après sa mort (qu'il nous eut quittés)".

Ces horribles vents sont de nouveau là, je crois. Il a fallu forer des trous autour des puits et monter un écran de toiles pour les empêcher de se remplir de sable. Le reste de nos fouilles est à nouveau couvert par les dunes.

18 mètres dans 2a et toujours pas de fond.

30 mars 1968

Joies et déceptions, aujourd'hui. Nous avons touché le fond de 2a, et de notre moral, quand nous nous sommes rendu compte que c'était un cul-de-sac vide si l'on excepte les inscriptions. Mais, heureusement, le rat a fait ses bagages et il est parti pour Khartoum, ce qui nous en débarrasse pour un petit moment.

2a est finalement profond de 21 mètres, ce qui est assez important pour une tombe de cette époque. Demain, je vais y descendre moi-même et, avec Oswald et son appareil photo, j'examinerai plus en détail les inscriptions.

31 mars 1968

Une chose extraordinaire ! Le mur ouest du fond du puits est faux. Même s'il est couvert d'inscriptions étranges et complexes, ce n'est en fait qu'un écran de plâtre, au moins pour une partie, et il est intact. Après la pause, Sammy, Oswald et moi allons redescendre pour enregistrer les inscriptions de cette porte et peut-être ensuite percer un petit trou qui nous permettra de jeter un coup d'œil.

Tous mes vœux ont été exaucés ce jour. La porte cache un passage qui conduit dans une tombe intacte. Et la tombe n'est nulle autre que celle du pharaon Taharqa en personne. C'est en tout cas l'avis que nous partageons Sammy, Oswald et moi. Je suis assez sûr de cela, malgré les rapports contradictoires de Garstang qui prétendent que la tombe de Taharqa a déjà été fouillée. Sammy a recopié les inscriptions de la porte et nous en avons pris plusieurs photographies. Oswald a ensuite percé un petit trou à travers le plâtre dans le coin supérieur droit. Malheureusement, il s'est laissé surprendre par une bouffée brusque de l'air emprisonné à l'intérieur, sans doute corrompu par les poussières de la dépouille, et a été plié en deux par une quinte de toux asphyxiante. Mais, à travers le petit trou, on a pu voir un passage et, au bout du passage, des statues d'or et d'argent. Quelle beauté. Demain, le vrai travail commence. Oswald est en train de se reposer et je vais discuter avec Sammy des inscriptions qu'elle a entrepris de déchiffrer. Quel avenir nous nous sommes bâti en quelques instants de chance. Quel triomphe nous attend à notre retour.

Sammy a remarqué que les inscriptions de la porte révèlent le nom d'Hobadji comme auteur ou célébrant du rituel qui a scellé la tombe. Intéressant.



Final : Retour à Tonga

Où nos intrépides investigateurs affrontent enfin leur ennemi caché, Ibn Yassin Ibrahim Labib

Nuku'alofa

Si les personnages arrivent directement du Soudan, il leur faut produire un certificat de vaccination contre la fièvre jaune ayant moins de trois ans. Voir le premier chapitre, Tonga (page 11), pour les informations concernant l'arrivée dans le pays.

Il n'est pas trop difficile d'introduire des armes à feu dans l'archipel si on a pu les charger à bord d'un vol enregistré. Tant qu'elles ne sont pas déclarées, et que rien d'évident ne trahit leur présence, les armes à feu à l'intérieur des bagages enregistrés ne risquent aucun contrôle. Une réussite d'un jet de Chance à +25 % se traduit par une absence totale de question sur l'origine du voyageur et sur le contenu de ses bagages. Si un personnage prend des précautions et débarque, par exemple, dans une tenue tropicale voyante, rasé de frais et bien coiffé en s'exclamant à tout propos comme un vrai touriste — "Bon sang, pour être humide, c'est..." — augmentez son jet de Chance de +50 %.

Quand les investigateurs atterrissent, annoncez que les nuages sont bas et sombres. Le temps est terriblement lourd et un orage se prépare certainement. La mer commence à s'agiter et l'atmosphère est électrique. Les gens qui leur avaient paru agréables et charmants se montrent nerveux et mal à l'aise. Les rues sont moins encombrées qu'à leur première visite. Les personnes que l'on croise à l'extérieur arborent un air déterminé plutôt que leur habituel laisser-aller mélancolique.

Taxis et navettes quittent l'aéroport régulièrement et Tongatapu ne manque pas d'hôtels luxueux. L'île n'est pas bien grande et quel que soit l'endroit où les PJ descendent, ils vont se retrouver à proximité du port, de l'aéroport et du centre ville. À ce point de l'histoire, il est important de ne pas se perdre en détails. Toute l'attention des joueurs doit se concentrer sur la mer, vers le *Fière Ariane*.

Renseignements disponibles

À la capitainerie

On apprend là que le *Fière Ariane* est en mer à 38 kilomètres à l'est d'Avua'tutu. Le yacht de Labib, le *Allah Hu-Akhbar*, se trouve aussi sur place, soit à l'ancre dans la baie de Nuku'alofa, soit en mer à proximité du *Fière Ariane*. Extraire ces informations des vieux insulaires qui gèrent le premier port de l'archipel va demander pas mal de diplomatie ou une sacrée bonne raison ; ici aussi, le personnel est passablement irritable.

À AirTonga

AirTonga est une petite compagnie de location aérienne. Elle s'est occupée de transporter Labib sur le *Fière Ariane* le 19 mars. Aziz et sa suite l'ont suivi le 26 mars.

Dans les journaux

Tongan Informer, 26 mars 1991

Une météorite s'écrase près de Tonga

Selon nombre de témoignages de la région de l'île principale, une météorite a traversé le ciel d'ouest en est hier vers 16 h.

On pense qu'elle a frappé l'océan quelque part à proximité d'Avua'tutu. Apparemment les habitants de cette île ont été très défavorablement impressionnés par cet événement. "Ils considèrent cela comme un très mauvais présage", nous a dit le Dr. Robert Atuotupu de l'Université d'État. Les habitants ont décrété un jeûne de trois jours en réponse à cet augure.

D'après le Dr. Po'uo, de l'Université d'État lui aussi, les chutes de météorites ne sont pas rares à cette époque de l'année. Il ajoute cependant qu'elles ne présentent guère de danger pour les habitants de l'archipel.

Aide de Jeu Tonga n° 4

Le Allah Hu-Akhbar

Le yacht de Labib, le *Allah Hu-Akhbar* ("Dieu est Grand"), est dans les environs. Il est ancré près du *Fière Ariane* jusqu'au 24 mars, date à laquelle Labib le renvoie dans le port de Nuku'alofa. L'équipage doit le ramener à proximité du *Fière Ariane* dans la matinée du 1er avril.

Le *Allah Hu-Akhbar* est un 115 mètres de plaisance. C'est un des plus grands yachts du monde et l'on dit que sa construction a coûté plus de 90 millions de dollars. Il a été acheté avant que Labib rencontre "L'Œil" et le style de son aménagement diffère donc de ce que son propriétaire choisirait aujourd'hui. La décoration et le mobilier relèvent d'une sorte de style techno-moderne. Tout le bâtiment, fin et racé, est peint en noir ; il

fait plus penser à l'arête surnageante de quelque obélisque géant qu'à un yacht flottant sur l'océan.

L'équipage initial de soixante-cinq personnes s'est réduit à quarante-cinq depuis que "L'Œil" s'est emparé de Labib. Elles sont toutes d'origine saoudienne comme l'était l'équipage d'origine. Les renvois de Labib et ses modifications soudaines de la vie à bord ont d'abord été reçus par les marins avec un scepticisme muet. Mais le temps et ses efforts ont fini par lui acquérir leur loyauté. L'équipage est maintenant complètement dévoué à Shaklatal et peut être considéré comme l'équivalent d'un groupe de sectateurs déments. Les hommes sont bien armés et n'accepteront pas de voir leur navire abordé, quelles que soient les circonstances. Ils ont de toute façon très rarement l'occasion de recourir à la violence, le yacht lui-même et le nom de Labib forcent généralement le respect des gouvernements étrangers et des autorités douanières.

Une visite du bâtiment par les PJ est pratiquement impossible. Les flancs sont hauts et lisses et le bâtiment est surveillé nuit et jour par un jeu de caméras de sécurité. Les marins ne mettent jamais pied à terre à l'exception du capitaine, Ali Hassan, et du navigateur, Deeb Ibrahim. Hassan est un vieil aristocrate arabe clairvoyant, aux cheveux gris coupés court. Ancien officier de la marine de guerre saoudienne, il y a détenu des commandements qui lui ont apporté une bonne expérience de la mer et des combats. Ibrahim a passé un diplôme d'ingénieur en mécanique navale à l'Université de Columbia aux États-Unis. Il est plus jeune mais connaît parfaitement l'équipement du bord et la navigation.

Si les PJ trouvent tout de même un moyen de s'introduire à bord, ils découvrent un véritable petit paquebot de luxe. Le pont arrière comprend deux piscines et un jacuzzi. La superstructure centrale abrite deux salles de bal, deux grandes salles à manger (une pour les déjeuners et une pour les dîners) et un petit cinéma. Les cuisines sont équipées pour pourvoir au besoin de soixante invités. À une vingtaine de cabines confortables avec salle de bain et deux lits simples (c'est la coutume arabe), s'ajoute une énorme suite sur deux niveaux dans la proue du bâtiment. Les niveaux inférieurs du navire sont occupés par l'équipage avec des cabines pour deux, quatre et six personnes. Ces mêmes niveaux inférieurs renferment aussi buanderie, ateliers de maintenance, réserves, compartiments moteurs et mécaniques.

Le bateau est très vaste et son exploration prendra éventuellement pas mal de temps. Les seuls endroits intéressants sont probablement la cabine de pilotage et la suite de maître.

La cabine de pilotage

Cette pièce rassemble toutes les commandes du navire. Celui-ci est équipé du dernier cri des techniques de navigation, radar, Loran, GPS, pilotage automatique, ordinateurs de course et connexion satellite avec les réseaux d'informations météo. Des cartes précises couvrent l'essentiel du Pacifique et de l'Océan Indien. Les coordonnées exactes du temple inférieur sont dûment notées sur la carte de Tonga.

La suite

Cette suite est décorée dans le même style que le reste du navire : acier, verre fumé et cuir noir. Au premier coup d'œil, ces pièces semblent être vides de signes d'une présence personnelle. Le mobilier et l'équipement électronique offrent tous les conforts et la suite comprend bar, jacuzzi, kitchenette, etc. Le placard au-dessus du téléviseur couleur de 94 cm renferme pourtant deux douzaines d'ushabti. Ces statuettes proviennent de la tombe de Taharqa et portent les mêmes inscriptions que celles de la maison de Labib sur l'Île Abou Sobekh. Il s'agit cependant d'ushabti guerriers qui portent tous des gourdins ou des épées dans leurs bras croisés.

Ces statuettes vont servir contre les PJ s'ils s'avèrent qu'ils deviennent trop gênants pour Labib. Si, par exemple, ils devaient tuer certains membres de son équipe, il enverrait des ushabti les assassiner à leur arrivée à Tonga.

C'est un bon endroit pour placer les éléments que les PJ n'auraient pas encore découverts, peut-être le rouleau du "Savoir de Maleqereabar", les documents grecs qui se trouvent normalement sur son bureau au Soudan, son exemplaire du *Livre des Morts*, le journal de Kalkhe, etc. Moins les investigateurs auront besoin des indices présents à bord et plus vous devrez leur faire de difficultés. Il ne reste maintenant plus beaucoup de temps et il faut accélérer la partie.

ÉQUIPAGE DE SECTATEURS (45)

FOR 13	CON 12	TAI 12	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 11	ÉDU 12	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, dommages spéciaux ; Couteau 30 %, 1D4+2 + bd ; Gourdin 55 %, 1D6 + bd ; Pistolet 55 %, 1D10 ; Fusil 50 %, 2D6+3.

Compétences : Discrétion 55 %, Écouter 45 %, Esquiver 30 %, Grimper 40 %, Nager 30 %, Piloter une Barque 20 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 45 %. Langues : Anglais 15 %, Arabe 60 %.

Accessoires : Couteau ou pistolet quand ils cherchent à assassiner les PJ ; fusil FN-FAL quand ils défendent le navire.

Les Arabes, hommes ou femmes, de l'équipage partagent une apparence très semblable. Ils ont tous été sélectionnés pour leur absence de traits distinctifs et leur apparence banale. Ils portent généralement les amples vêtements de coton blanc traditionnels. Pour aller à terre cependant, ils mettent des tenues occidentales même si elles restent taillées dans le même coton blanc.

GUERRIER USHABTI (24)

FOR 18	CON 18	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 16	APP 15	ÉDU 6	SAN 0	PV 16*

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 6 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, dommages spéciaux ; Couteau 50 %, 1D4+2 + bd ; Gourdin 85 %, 1D6 + bd ; Épée 85 %, 1D6 + bd.

Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Esquiver 50 %, Grimper 50 %, Nager 60 %, Piloter une Barque 30 %, Sauter 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Accessoires : Gourdin ou Épée.

* Un ushabti animé ne cesse ses attaques que lorsqu'il est complètement détruit, réduit en cendres, démembré, mis en pièces, etc.

Le Fière Ariane

Le *Fière Ariane* est un bâtiment de récupération sous-marine long de 44 mètres. LeGoullon l'a acheté pour transporter de la drogue dans le Golfe du Mexique et les Caraïbes. Son équipage disposait alors de tout ce qui était nécessaire pour assurer sa couverture de chasseur de trésors. Le navire a travaillé ainsi pendant deux ans avant que LeGoullon rencontre Labib. Dans les mois qui ont suivi, le *Fière Ariane* a été mis en cale sèche pour réaménagement. Un équipement de pointe pour l'exploration des grandes profondeurs a alors été installé : une chambre de décompression, une batterie complète de sonars, deux bathyscaphes télécommandés (BTC) et deux treuils de grande capacité pour envoyer des câbles dans

les grandes profondeurs. Le bateau contient aussi une dizaine de scaphandres rigides. Toutes ces modifications ont en outre entraîné une forte augmentation de la capacité de levage de ce navire de récupération, grues, treuils, etc.

Si les PJ fouillent le bâtiment, ils y trouvent éventuellement le fragment du *Livre des Morts* et l'exemplaire de l'*Amduat* de Labib. L'un et l'autre sont rangés dans sa mallette verrouillée qui reste sur le pont du *Fière Ariane* à partir de la matinée du 26 mars.

Équipage

Le bateau est manœuvré par un équipage de prise de quatre personnes : un pilote/navigateur, un officier mécanicien et deux spécialistes des techniques de plongée profonde. Quatre mercenaires viennent les seconder ; Adolf Unsertag les a recrutés sur l'ordre d'Aziz comme plongeurs, gardes de sécurité et manœuvres. Tous les membres de l'équipage ont perdu l'esprit à l'occasion du viol mental pratiqué par Labib qui les avait invités à un festin. Ils sont complètement asservis et obéiront à tous les ordres de Labib ou d'Aziz jusqu'à la mort. N'ayant presque rien sauvé de leur esprit, ils manquent passablement de personnalité. Ils ne gardent au mieux que des traces de leurs manières passées. Quand on leur parle, ils donnent l'impression d'être terriblement fatigués. Ils sont pourtant parfaitement réveillés et alertes.

MICHEL LAFON, pilote/navigateur, 45 ans

FOR 12	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 10
DEX 13	APP 12	ÉDU 13	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : 0.



Armes : Pistolet 45 %, 1D10 ; Lance-fusées 55 %, 1D10 + 1D3 de brûlures.

Compétences : Génie Mécanique 45 %, Navigation 65 %, Piloter un Navire 75 %, Langues : Anglais 45 %, Français 70 %.

Accessoires : Un briquet et un cigare (même s'il se contente souvent de le suçoter).

Lafon est un marin à l'ancienne mode. Son haleine est alourdie par le gin de la veille, son menton porte la barbe de la semaine passée et ses lèvres le cigare de ce matin. Il n'atteindra probablement pas les cinquante ans.

LOWELL MEYERS, officier mécanicien, 53 ans

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 11	POU 10
DEX 10	APP 10	ÉDU 15	SAN 0	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet 35 %, 1D10 ; Gourdin 55 %, 1D6 + bd.

Compétences : Conduire un Engin Lourd 55 %, Électricité 75 %, Génie Électrique 77 %, Génie Mécanique 85 %, Informatique 55 %, Mécanique 80 %, Langues : Anglais 60 %, Français 15 %.

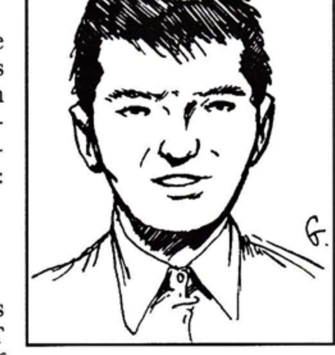
Accessoires : Un outil, le plus souvent, avec une tasse de café et peut-être un gâteau ou sandwich suivant l'heure.

Meyers vit dans les années 50. Il présente une grosse bedaine (due à la bière), une coupe militaire grisonnante et peu fournie, d'épaisses lunettes noires GI et porte toujours, toujours, des chemises à carreaux à manches courtes.

XIAOHUNG ZHAO, expert en plongée profonde, 28 ans

FOR 9	CON 10	TAI 7	INT 17	POU 11
DEX 13	APP 8	ÉDU 18	SAN 0	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.



Compétences : Génie Mécanique 45 %, Opérations Sous-Marine 65 %, Piloter un BTC 75 %, Physique Théorique 85 %, Piloter un Sous-Marin 65 %, Langues : Anglais 35 %, Chinois 85 %.

Accessoires : Porte-mine.

Zhao a obtenu un Masters en physique théorique au MIT (Massachusetts Institute of Technologie). C'est un petit Asiatique au visage rond qui semble toujours sortir de son lit. Les pans de sa chemise blanche sont cachés par son pantalon devant mais pendent librement derrière. Il a les mains très sûres sur les commandes des BTC ou du mini sous-marin.

BILL PEYTON, expert en plongée profonde, 31 ans

FOR 10	CON 11	TAI 15	INT 15	POU 8
DEX 11	APP 9	ÉDU 18	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Compétences : Biologie Marine 55 %, Électricité 85 %, Génie Électrique 85 %, Génie Mécanique 95 %, Mécanique 75 %, Opérations Sous-Marines 65 %, Piloter un BTC 25 %, Piloter un Sous-Marin 25 %, Zoologie 30 %.

Accessoires : Multimètre, barre chocolatée, jumelles.

Bill est obèse. Il porte des tee-shirts qui n'arrivent pas à cacher son nombril et des shorts qui laissent voir un peu de ses fesses. Ses cheveux raides châtain clair et son acné lui donnent l'allure d'un garçon de vingt ans. Bill est fasciné par la vie marine et passe une bonne partie de son temps à observer les oiseaux ou tout ce qu'il y a d'autre à voir.

MERCENAIRES/PLONGEURS (4)

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 13	APP 10	ÉDU 13	SAN 0	PV 13, 14, 14, 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Couteau 50 %, 1D4+2 + bd ; Fusil 50 %, 2D6+3 ; Lutte 50 %, dommages spéciaux ; Mitraillette 30 %, 1D10 ; Pistolet 55 %, 1D10.

Compétences : Camouflage 45 %, Discrétion 35 %, Esquiver 30 %, Écouter 45 %, Grimper 50 %, Nager 60 %, Piloter un Bateau 50 %, Piloter une Barque 30 %, Plongée Sous-Marine 60 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Accessoires : Tout dépend de la situation. Chaque homme dispose d'un fusil d'assaut FN-FAL, d'une H&K MP5 ou d'un pistolet Beretta. Mais on peut très bien leur tomber dessus alors qu'ils ne sont armés que de cannes à pêche et de bouteilles de bière.

Équipement du bord

Sur un total de neuf scaphandres rigides destinés aux grandes profondeurs, il n'y en a jamais eu plus de quatre à la fois en plongée. Les scaphandres sont conservés dans une série de "vestiaires" spécialement conçus alignés sur le pont arrière, cinq à bâbord, cinq à tribord. Au-dessus des vestiaires, un treuil monté sur pont roulant peut soulever et abaisser dans l'eau jusqu'à deux scaphandres à la fois. Il y a quatre scaphandres rouges, quatre jaunes et un noir.

Le bateau transporte aussi un sous-marin de poche, le *Touris* (sinistre dieu hippopotame des Égyptiens). Ce gros cylindre noir de 6 mètres de long sur 1,20 m de diamètre se termine à une extrémité par un grand dôme de polyuréthanne transparent et à l'autre par un sas verrouillable. Le sous-marin est posé sous sa grue de levage. Celle-ci se trouve à tribord, juste à l'avant des vestiaires.

Le *Fière Ariane* renferme aussi tout un éventail d'équipement de plongée, pompes, systèmes d'aspiration, générateurs, projecteurs sous-marins, fusées sous-marines, plate-forme hélicoptère, etc. Le pont abrite tous les systèmes de navigation les plus modernes, radar, Loran, GPS, pilotage automatique, ordinateurs de navigation et connexion avec les services météo. Il peut donner et recevoir des appels téléphoniques et capter les chaînes satellites de télévision.

Le bâtiment est actuellement ancré à la limite de la Fosse de Tonga, à 38 kilomètres à l'est d'Avua'tuopavo, directement à l'aplomb du temple inférieur, auquel le bateau est relié par une grosse conduite à soufflet. Celle-ci est attachée à la chaîne d'ancrage pour la protéger contre la force du courant et des vagues. Elle contient une conduite d'air renforcée (utilisée pour dépressuriser le temple), un câble électrique, deux câbles de communication et un câble porteur en acier.

Les scaphandres rigides Oyabun

Ces scaphandres sont donnés pour une profondeur maximale de 850 mètres. Dotés d'un système de recirculation de l'oxygène avec écope électrique et système de secours manuel, ils sont garantis pour 72 heures continues d'air respirable et emportent 24 heures de batterie électrique.

Ils sont équipés pour les communications sans fil sous-marines et pour les communications par câble. Par mesure de sécurité, ils contiennent un masque nez/bouche en cas de panne électrique. La batterie de secours peut durer vingt minutes en utilisation économique. Ils comprennent aussi un feu clignotant de signalisation, un émetteur-récepteur de repérage, un système de remontée d'urgence par purge des ballasts, un système de libération d'urgence du câble de levage.

Les scaphandres sont construits en verre feuilleté, plastique renforcé et aluminium. Les membres sont en aluminium et complètement articulés par mécanismes hydrauliques. Les scaphandres pèsent 965 kilos hors de l'eau mais conservent une flottabilité neutre (ajustée par ballasts).

La mise d'un scaphandre et sa fermeture correcte demande deux personnes et cinq minutes (deux si c'est vraiment la panique).

Il n'y a pas beaucoup de place à l'intérieur. Une personne de TAI supérieure à 12 pourra à peine emmener un pistolet ; entre 9 et 12, une mitraillette devient possible, voire un fusil d'assaut démonté si la TAI est inférieure ou égale à 8.

Monter à bord

Pour monter à bord, les personnages doivent au préalable choisir un moyen de se rendre sur place. Ils peuvent louer un hélicoptère à Nuku'alofa mais se poser sur le bateau est bien dangereux si les hommes de Labib sont encore là. Ces derniers s'opposent d'abord par cris et gestes à un atterrissage et s'il y a déjà eu des incidents, ils tirent sur l'hélicoptère malvenu. On peut aussi louer une embarcation à Nuku'alofa, ou à Avua'tutu. C'est la capitale qui offre les bateaux les plus modernes et les plus performants. Un dix mètres de pêche coûte environ 600$ la journée à Nuku'alofa. Bien sûr, les hommes de Labib n'apprécient pas non plus les bateaux inconnus qui prétendent approcher du leur.

Approcher de nuit est la meilleure solution. Avec une petite embarcation pas trop bruyante, atteindre le navire ne devrait pas être un problème. Rappelons cependant que le *Fière Ariane* est équipé de bons radars et que tout bateau un peu important est probablement détecté. Le moment le plus propice pour monter à bord est bien sûr après le 31 mars, quand la cérémonie a commencé sous les eaux et que le navire est désert à part son équipage de prise.

Avant cette date, si les personnages sont capturés, ils ne sont pas exécutés. Labib sourit plutôt et ordonne qu'on les emmène en bas pour être sacrifiés à Shaklatal. Ils sont alors ligotés et transportés sur la plate-forme de l'autel dans la nuit du 31 mars.

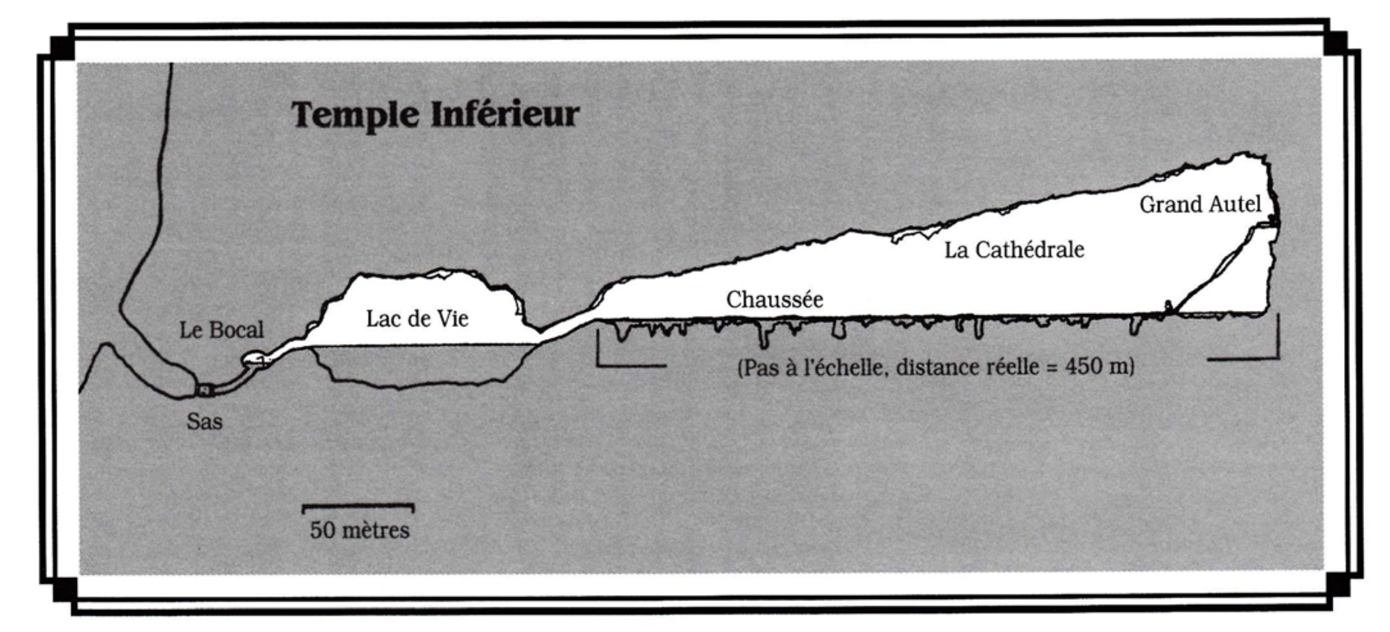
Le temple inférieur

Pendant des milliers d'années, le temple inférieur est resté enseveli sous les éboulements et les sédiments, oublié après une ère qui s'est achevée bien avant le premier homme. Quand l'Œil de Shaklatal a pris possession de Labib, il s'est mis à la recherche de ce temple en se servant des deux stèles gravées par Maleqereabar.

Après avoir trouvé le petit culte insulaire consacré à Hina, Labib a envoyé son équipe d'exploration sous-marine localiser l'entrée du temple. Elle a découvert les chambres sous-marines du temple supérieur et réussi à calculer la direction du temple inférieur. Mais alors qu'elle examinait le temple supérieur, elle s'est trouvée confrontée aux autochtones. Deux membres de l'équipe ont été tués ainsi que bon nombre de villageois. Les têtes des deux plongeurs ont été embaumées et conservées sur des piques au *malae* d'Avua'tuopavo. Deux autochtones portent encore des morceaux des scaphandres rouges et blancs utilisés par les hommes de Labib.

L'ouverture du temple inférieur gît à 38 kilomètres à l'est Avua'tuopavo, sur une ligne droite qui passe par les Colonnes du Paradis et la Chambre de la Lune. Elle est située sur la paroi est de la Fosse de Tonga à quelque 670 mètres sous la surface. Le sous-marin de poche de l'équipe de Labib qui cherchait l'ouverture dans la Fosse n'a d'abord rien trouvé. Il a donc fallu recourir à une exploration par détection sismique qui a effectivement révélé la présence des salles et couloirs occultés par le passage du temps. Mais cela a malheureusement attiré l'attention du Dr. Volk. L'équipe a cependant pu localiser l'entrée et l'a dégagée avec des explosifs de faible puissance. Ces explosifs seuls n'ont pas suffi à libérer complètement le passage et la société japonaise Technique de Plongée Profonde Hashimoto a donc été contactée. Une fois équipée de plusieurs scaphandres rigides Hashimoto et d'une bonne quantité d'équipement minier sous-marin, l'équipe a pu reprendre le travail. Après trois jours, l'ancienne entrée du temple inférieur était à nouveau ouverte.

Labib a été le premier à y entrer avec son scaphandre noir. Tout était tel qu'il l'avait espéré, voire mieux. Rasséréné, il a remis ses hommes au travail. En deux jours, ils ont retaillé le passage extérieur pour y monter le sas commandé par Aziz. Un



mois après, le sas était sur place et il était abaissé par le *Fière Ariane* jusqu'à l'entrée du temple. Il avait été fabriqué en urgence par une compagnie chinoise mais il se logeait parfaitement dans le passage. Une fois installé, le système de pompage a commencé à abaisser la pression du temple submergé et la différence de pression a définitivement forcé le sas en position.

Dès la semaine suivante, la pression à l'intérieur du temple était tombée à 3 atmosphères. Les hommes commencèrent alors à déménager les statues et à les envoyer à la surface par ballons. D'autres venues du Soudan remplacèrent les anciennes. Labib revint sur place le 28 janvier pour inspecter le sas et le temple. Les personnages le rencontrent à l'aéroport de Tongatapu peu de temps après.

Labib a recréé Duat, le monde inférieur de l'Égypte antique. Il croit qu'ainsi, il gagnera, en venant à bout des gardiens et des portails, un pouvoir accru qui lui permettra de ramener Shaklatal de l'au-delà.

Entrer à l'intérieur

La grosse (20 cm de diamètre) conduite descend le long de la chaîne d'ancre pour disparaître dans l'obscurité. Vers les 600 mètres de profondeur, elle pénètre dans la gueule d'une énorme caverne sous-marine. Cette entrée du temple mesure dans les 12 mètres de diamètre. Dans les profondeurs bleu noir de la Fosse de Tonga, l'ouverture se distingue par son noir absolu. Elle est entourée de débris rocheux arrachés par les explosifs et dénués de toute vie marine et donne sur un tunnel qui plonge dans le roc du socle océanique. La caverne conserve à peu près son diamètre de 12 mètres et descend sur une cinquantaine de mètres avec une pente irrégulière. Elle se rétrécit ensuite brusquement et ralentit sa descente.

Une faible lueur apparaît en avant. Alors que le tunnel est presque devenu horizontal, il se termine par un disque d'acier de 4,50 m. Deux lampes sur batterie sont installées devant. Les alentours sont couverts de débris et graviers fraîchement arrachés à la roche. Voilà le sas installé par Labib. La conduite pénètre en bas à gauche dans le mur d'acier. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet d'apercevoir un poisson camouflé au milieu des gravats. Il est hideux ; ses écailles lui dessinent une apparence de lépreux et sa bouche est abominablement grande par rapport à son corps. Des fragments de chairs déchirées dépassent à moitié de sa gueule. En regardant mieux, les personnages remarquent plusieurs autres de ces horribles poissons, qui semblent tous défigurés et uniques. Ils se nourrissent des restes déchiquetés d'un gardien de l'entrée désintégré par les explosifs.

Le sas est équipé de deux portes d'accès extérieures. La première est destinée à accueillir le sous-marin de poche et la seconde à permettre le passage des hommes en scaphandre rigides. L'une et l'autre s'ouvrent d'un côté comme de l'autre et aucune des deux ne peut être verrouillée.

Une fois que quelqu'un a pénétré dans le sas, les portes sont fermées et scellées. Le disque d'acier suivant, de 3 mètres de diamètre, ne comprend qu'une seule porte. Toutes, de l'un ou l'autre côté du sas, sont en deux parties : une partie intérieure qui ouvre vers l'intérieur et une partie extérieure qui pivote vers l'extérieur. Les deux parties totalisent presque 75 centimètres d'épaisseur. Il n'est pas possible d'ouvrir à la fois une porte du côté extérieur et une porte du côté intérieur. L'opération est contrôlée par un système électronique qui maintient les portes fermées en cas de panne. Une fois que les gens sont entrés, ils peuvent seulement fermer la porte derrière eux avant d'ouvrir la suivante.

À l'intérieur du sas, on peut voir que la conduite pénètre dans l'espace intérieur. Un petit afficheur à proximité de la deuxième porte indique une pression de 1,34 atms à l'intérieur.

Derrière le sas s'étend un passage de 1,50 m de haut sur 2,50 m de large. Le basalte noir des murs est parfaitement lisse. Le passage commence par monter doucement et ceux qui portent un scaphandre rigide doivent donc progresser en restant constamment penchés. Après une dizaine de mètres, la pente atteint presque 10 %. Le boyau continue encore sur 30 mètres d'obscurité absolue, si l'on excepte l'éclairage transporté par les personnages, avant de déboucher dans une caverne en forme de bol de 14 mètres de diamètre. L'entrée en était fermée par une double porte de pierre mais les hommes de Labib l'ont fait sauter. Seuls les logements béants des gonds rappellent sa présence passée.

Le Bocal

Le boyau s'ouvre vers le haut dans le fond du bol. Au centre de la caverne, l'eau est profonde de 3 mètres. Les flancs s'incurvent vers le haut jusqu'à une bordure encore couverte par 75 centimètres d'eau. Il n'y a pas de sol émergé dans cette caverne.

De l'autre côté de la caverne, une grue a été installée pour soulever les scaphandres rigides. Elle est branchée sur un gros bloc électrique cubique lui-même rattaché par un autre câble à la grosse conduite générale. Le bloc électrique est aussi muni de trois prises standard 120 volts non utilisées. On peut arriver à attacher seul son propre scaphandre à la grue (en reculant prudemment vers le crochet mis en bonne position) pour ensuite se faire hisser sur la large bordure qui entoure le fond du bol. Mais c'est peut-être sans importance puisqu'il n'est malheureusement pas possible de se défaire d'un scaphandre rigide sans l'aide d'une autre personne. La grue peut déposer un scaphandre sur n'importe lequel des dix crochets fixés dans le mur à cet effet. Une grosse poulie a aussi été scellée dans

une des parois et des dizaines de mètres de cordes sont enroulées à proximité.

Près du boyau descendant, le fond du bol est couvert de milliers de tubes grisâtres et caoutchouteux larges de 2 à 3 centimètres et longs de près de 1 mètre. Ils se terminent tous par une sorte de couronne de chair. Ce sont les dépouilles d'une colonie d'organismes détruits par la baisse soudaine de la pression dans la caverne, une espèce de céphalopodes encore inconnue. Au milieu de ces tubes, on peut aussi voir les débris de nombreuses caisses et autres matériaux d'emballage.

À main droite, quand on fait surface en sortant du boyau, un filet d'eau coule largement sur la paroi puis dans le bol. Le filet d'eau est entouré d'excroissances minérales complexes, pourpres et jaunes. Elles se sont formées dans cette caverne quand elle était entièrement immergée et commencent à se désintégrer.

La seule surface horizontale émergée de cette caverne se trouve en arrière du boyau. C'est un piédestal d'un mètre carré qui s'élève à 60 centimètres au-dessus de l'eau. À une époque, la statue de la chose ailée qui s'est animée dans le 747 avant d'en sortir en le transperçant se tenait ici. Maintenant, elle a été remplacée par un sphinx à tête de bélier de presque 2 mètres de long sur 1 mètre de haut. Ce sphinx remonte à la 25e Dynastie égyptienne et porte une inscription en hiéroglyphes, "Taharqa (qu'il vive à jamais) a construit tout ce qui est ici et m'a donné le pouvoir de surveiller ses ennemis jusqu'à son retour". L'information n'est acquise qu'après la réussite de jets de compétences appropriés. On peut aussi remarquer (Trouver Objet Caché réussi) que, d'après les éraflures fraîches du piédestal, la statue n'a été mise à cette place que récemment.

On sort de cette caverne par un boyau émergé. Il démarre à environ 1,50 mètres au-dessus et derrière la grue et monte en une pente approximative de 10 %. Après une quinzaine de mètres, il devient horizontal et de plus en plus sec même si un mince filet d'eau court encore au fond du boyau.

Le Lac de Vie

Une fois devenu horizontal, le tunnel s'élargit. Il mesure 9 mètres de large et 6 mètres de haut quand il s'arrête devant un grand lac souterrain d'eau douce. La pointe du lac vient toucher le point le plus haut du tunnel et un mince filet d'eau s'écoule donc vers le Bocal. La rive est large de 4 ou 5 mètres et sa pente atteint les 15 %. Depuis ce bord, il n'est pas possible de voir le côté opposé à moins que quelqu'un d'autre ne s'y tienne avec une source de lumière.

Le lac mesure une centaine de mètres de long. Il ne dépasse pas la vingtaine de mètres dans sa plus grande largeur avec une moyenne à 15 mètres. Le plafond disparaît dans une longue fissure linéaire. Ce n'est pas un lac sans fond même s'il peut donner cette impression aux personnages. Il est profond d'une vingtaine de mètres avec des pentes très abruptes à ses deux extrémités.

Après le 21 mars, une barque de papyrus de 1,80 m de long est installée là. Elle prend modèle sur la barque solaire avec laquelle Ra, le dieu soleil, a accompli son voyage dans le monde inférieur.

De l'autre côté du lac, le tunnel repart, large de 9 mètres et haut de 6. Il s'enfonce dans la roche en se rétrécissant un peu puis remonte encore. Après une quinzaine de mètres, il ne mesure plus que 2,50 m de large et 1,50 m de haut et redevient horizontal. La conduite générale ressortait du lac et continue de filer dans ce passage.

La Cathédrale

Quand le tunnel redevient horizontal, il débouche dans une énorme caverne. Il est d'abord difficile d'en déterminer les dimensions. La conduite continue de filer sur le sol aussi loin que porte le regard. Deux lampes brillent contre une paroi à peut-être une centaine de mètres. Ces lampes lointaines sont, en fait, deux projecteurs de forte puissance situés à 450 mètres de là. Ils sont installés au sommet du grand autel, quelque 60 mètres au-dessus du niveau du sol sur lequel se tiennent les personnages.

La salle s'étend jusqu'à 450 mètres en avant et peut-être 100 mètres de chaque côté de l'entrée. Les murs et le sol sont très irréguliers. Au centre, une chaussée rudimentaire file dans la direction des lumières ; c'est là qu'on a déroulé la conduite. Cette chaussée n'est pas non plus très bien nivelée et elle est même humide et glissante en plusieurs endroits. Au-dessus de l'entrée, le plafond est à 30 mètres de haut environ et il s'élève régulièrement quand on s'enfonce dans la caverne pour atteindre les 100 mètres tout au bout. Les parois se courbent vers l'intérieur pour créer une sorte de voûte arrondie. Les murs, sol et plafond sont tous taillés dans le même basalte anthracite.

D'énormes excroissances et dépôts minéraux couvrent parois et plafond. Ces cristallisations duveteuses et ces colonnes luisantes sont visibles partout. La lumière joue étrangement sur ces réflecteurs naturels et fait souvent apparaître des yeux illuminés ou des formes phosphorescentes qui glissent le long des parois. Chaque joueur doit réussir un jet de INT x 5 pour éviter à son personnage ces horribles visions. En cas d'échec, la perte de SAN est de 1/1D6 points. Ces cristallisations luisent d'une blancheur vide parfois teintée de reflets bleus ou jaune pâle. Leur énorme masse tombe de la voûte en cascades dentelées d'angles et courbes, parfois sur 4 ou 5 mètres de hauteur.

Si un personnage suit la chaussée qui file vers l'autel surélevé à l'autre bout de la caverne, son joueur doit réussir deux jets de DEX x 5 pour lui éviter de glisser et de tomber hors de celle-ci. Un des passages dangereux se trouve à environ 20 mètres de l'entrée, l'autre à 150 de l'autel. À gauche comme à droite de la chaussée, le sol n'est qu'une suite désordonnée de bassins et de crêtes. La plupart de ces bassins ne font que quelques centimètres de profondeur, mais quelques-uns s'enfoncent presque indéfiniment. La pierre noire du sol est soulignée çà et là par les dépôts minéraux clairs qui entourent le bord des bassins. Leur diamètre va de quelques dizaines de centimètres à 50 mètres. Si quelqu'un devait mourir ici, un nouveau bassin se créerait à proximité de l'endroit où serait tombée la personne. Aucun bassin ne se forme jamais sur la plate-forme de l'autel ou sur la chaussée ; le bassin commémoratif apparaît alors plutôt dans la zone immédiatement adjacente à ces structures permanentes. La taille du bassin est directement proportionnelle au POU du défunt.

Le grand autel est posé à 60 mètres de haut sur une plate-forme de roche volcanique grise en tuyaux d'orgues. Celle-ci a la forme d'une pyramide tronquée. L'escalier/plan incliné fait penser à une longue cascade pétrifiée en paliers. Une feuille d'eau coule dessus et il est extrêmement glissant si on ne prend pas de précautions particulières (réussite d'un jet de DEX x 2 ou d'Esquiver pour éviter la chute). Avec certains matériels d'escalade, l'escalier peut se gravir sans problème. Sur la gauche de la plate-forme (quand on regarde l'escalier), un plan incliné luisant d'humidité ressemble un peu à un toboggan. Il était autrefois utilisé par certaines créatures invertébrées pour accéder à la plate-forme. Maintenant, il donne en bas sur un grand bassin (10 x 25 mètres). Ce dernier est extrêmement profond et mieux vaut que personne ne s'aventure dans cette eau terriblement froide et noire.

Quand la chaussée se termine à la base de la plate-forme, elle s'encadre de deux élévations rocheuses, chacune située à environ 3 mètres. Ces colonnes verticales, à sommet plat, sont hautes de 1,50 m. Avant que Labib les fasse enlever, deux statues de Larves Stellaires de Cthulhu s'y tenaient. Deux autres les ont maintenant remplacées. Ces sculptures de granit rouge représentent deux momies. Les bandelettes s'arrêtent en haut de la poitrine, laissant les bras libres. Une des statues porte la couronne de la Haute-Égypte, l'autre de la Basse-Égypte. L'une comme l'autre portent sur leur base l'inscription en hiéroglyphes, "Pharaon Taharqa (qu'il vive à jamais) m'a donné vie, Khefty".

En haut de la plate-forme en cascade se dresse le grand autel. Il mesure environ 4,5 x 2,5 mètres. C'est un gros bassin

surélevé dont les flancs sont constitués de dépôts minéraux blancs. Même si ces bords ne s'élèvent qu'à 1 mètre au-dessus de la plate-forme, le bassin est profond d'au moins 3 mètres. Une représentation du Grand Cthulhu se tenait derrière l'autel, mais les hommes de Labib ont brisé la multitude de tentacules et fracassé les yeux et le front. Il ne reste plus désormais qu'une grosse protubérance de pierre de 3 mètres de diamètre. Au sommet de la plate-forme se trouvait aussi le brasero en "cuivre-d'en-haut".

À l'arrière de la plate-forme, le mur est un ensemble continu de traînées minérales verticales. De l'eau continue de goutter de ces cristallisations ; elle tombe sur la plate-forme, coule autour de l'autel et rejoint le sol de la caverne et ses bassins. Si un personnage examine attentivement ces excroissances minérales qui ressemblent à des stalactites multicolores, il risque de se perdre dans leur étrange transparence. Le personnage doit en fait réussir un jet de POU contre 20 pour ne pas être saisi d'une dangereuse stupeur. S'il y échappe, il subit tout de même une perte de SAN de 1D4/1D10 points. Ces cristallisations reflètent le monde réel qui environne le personnage, mais ce milieu est surpeuplé de noires créatures membraneuses, de rangées de dents grinçantes et de masses serpentines emmêlées.

L'atmosphère du final doit être particulièrement soignée. Les PJ doivent ressentir le poids des centaines de mètres d'eau et de pierre au-dessus de leur tête. Ils doivent penser sans cesse à la petite porte d'acier qui les protège seule d'une pression capable d'écraser leur poitrine et leur corps en un clin d'œil. Instillez du mieux possible un sentiment d'isolement. Soulignez l'obscurité des profondeurs ; après deux mètres, les personnages ne voient au mieux que des ombres mal définies. Quand ils suivent les énormes tunnels et cavernes protégés seulement par leurs fragiles scaphandres et leurs petites lumières, rappelez aux joueurs que ce que font les personnages est mille fois pire que l'impression que l'on a quand on enfonce sa main dans un trou noir dans le mur.

La cérémonie

Le 24 mars aux environs de 16 h une étoile filante surgit de l'ouest dans le ciel, si Aziz a effectivement mené à bien la cérémonie soudanaise. L'éclair de pouvoir frappe Labib avant de plonger dans l'océan droit vers le temple inférieur. Labib est sur le pont du *Fière Ariane* avec deux mercenaires. Il attend là depuis deux jours dans l'attente de ce trait d'énergie. Quand l'éclair le frappe, la totalité de ses vêtements et de ses cheveux sont brûlés et vaporisés. L'énorme gain de pouvoir vient augmenter d'un facteur dix son charisme et sa présence. Son POU est maintenant de 300. Il se lance dans un rituel conçu par lui, qui "ferme les yeux" de Cthulhu à l'intérieur du temple.

Désormais, il revêt toute la panoplie pharaonique : jupe blanche resserrée en plis sur le devant, larges bracelets d'or autour des poignets et biceps, lourd pectoral d'or et de joyaux sur les épaules et la poitrine. Il porte aussi la couronne rouge de la guerre. Les bijoux ont été volés au Musée National du Soudan ; la couronne et la jupe ont été faites sur mesure. Il dispose également d'un bâton d'or, dont la tête penchée est surmontée d'une croix ansée posée de biais. La base du bâton est une petite fourche et son diamètre mesure environ deux centimètres.

Labib commence à s'exercer dans l'usage de son nouveau pouvoir le matin du 25 mars. En milieu d'après-midi, ces exercices se traduisent par un grain imprévisible qu'il maintient. Il lit le *Livre des Portails* ainsi que l'*Amduat* et le *Livre du Monde Inférieur* presque continuellement.

Labib a décidé que la date du 1er avril était astrologiquement plus propice à l'accueil du Ka de Shaklatal en sa personne. Le climat continue d'empirer pendant qu'il s'entraîne aux grands rituels.

Calendrier du Final

19 mars. Labib arrive à Tongatapu. Il est amené sur le *Fière Ariane* par un appareil d'AirTonga.

21 mars. Le sous-marin de poche emporte la barque de papyrus dans le temple.

22 mars. La barque de papyrus est rassemblée et posée sur le Lac de Vie.

24 mars. Labib reçoit le pouvoir généré par la cérémonie soudanaise.

26 mars. Aziz, accompagné de ce qui reste de l'équipe soudanaise, arrive à Nuku'alofa à 13 h 30. Le groupe est transporté à bord du *Fière Ariane* par AirTonga. À moins que les PJ ne se montrent extrêmement discrets et ne réussissent à échapper à son attention, Labib envoie quelques marins du *Allah Hu-Akhbar* les tuer quand ils arrivent à Tonga. Si ces derniers échouent, il leur envoie ensuite quatre guerriers ushabti.

31 mars. Labib et les quatre mercenaires descendent dans le temple inférieur à 18 h. Aziz et ses acolytes les suivent environ trois heures plus tard.

1er avril. La cérémonie commence dans les premières secondes de ce jour, immédiatement après minuit.

Vers 18 h, le 31 mars, Labib et les quatre plongeurs mercenaires s'installent dans leurs scaphandres rigides et descendent dans le temple. Les plongeurs emportent leurs pistolets (seule arme qui tienne dans le scaphandre). Labib prend avec lui le coton cireux, le sel et l'ushabti nécessaires au franchissement des portails. La feuille de palmier, la barque miniature et les ailes de vautour ont été confiées aux trois acolytes. Aziz et les trois acolytes soudanais descendent dans le temple avec le *Touris* environ trois heures plus tard. Tous trois portent des tenues de plongée étanches. Trois heures plus tard (vers minuit), Zhao et le *Touris* refont surface et ce qui reste de l'équipage replace le sous-marin de poche dans son logement à bord.

Très loin sous la surface, Labib prend position derrière l'autel, avec Aziz à ses côtés. Un des acolytes se place près de lui et maintient une grande ombrelle noire au-dessus de sa tête. Il est censé suivre Labib pendant toute la cérémonie, sans jamais faillir à sa tâche. Les deux autres acolytes rejoignent les bords de la plate-forme, l'un près du toboggan et l'autre en face. Les quatre mercenaires se tiennent au pied de la plate-forme.

Labib commence son chant à minuit. Renvoyée par les parois, sa voix se fait entendre distinctement jusqu'au Bocal. La langue utilisée est malheureusement le koushite et il est donc impossible de comprendre ce qu'il dit. Le sortilège qui doit invoquer le Ka de Shaklatal ne dure que quatre heures.

Vers la fin de l'enchantement, les bassins entrent dans une sorte d'ébullition froide. Les dépôts minéraux des parois commencent à luire ainsi que ceux du grand autel. Le bassin de l'autel brille avec tant d'éclat que Labib et ses acolytes disparaissent presque dans l'éblouissement blanc de sa bordure aux yeux de ceux qui observent d'en bas.

Quand le Ka de Shaklatal pénètre enfin Labib, les deux projecteurs électriques de la plate-forme explosent en une cascade d'étincelles et la caverne se retrouve plongée dans l'obscurité, percée uniquement par une pâle lueur émanant de l'autel.

Maleqereabar a maintenant complètement disparu de Labib qui est complètement possédé par le Ka de Shaklatal. Ses yeux rougeoient et sa peau noircit. Tous les témoins de la scène perdent 0/1D4 points de SAN.

Mais c'est le moment qu'attendait Cthulhu. Le Grand Ancien est vaguement conscient de ce qui se passe et profite de cet

instant pour essayer de détruire Shaklatal, ou au moins de le renvoyer dans sa prison. Hélas, Cthulhu ne peut réussir sans aide car, à cet instant, la puissance de Shaklatal est fantastique et il ne lui sera pas difficile de franchir les sept portails du monde inférieur.

Pendant quelques secondes, l'obscurité de la caverne n'est percée que par la lueur de l'autel. Alors que Shaklatal étend ses bras comme s'il voulait toucher les parois de la salle, d'énormes tentacules surgissent des tronçons brisés qui entourent la tête de Cthulhu derrière l'autel. Les personnages subissent encore une perte de 1/1D6 points de SAN.

Le premier round, l'acolyte au bord de la plate-forme, celui qui tenait les ailes de vautour, est capturé et écrasé par un des tentacules. Cette attaque distrait Labib un instant. Si les investigateurs ont été faits prisonniers et se trouvent toujours au sommet de la plate-forme, ils ont maintenant une chance de s'évader. Aziz ne manquera pas de se lancer à leur poursuite ; Labib, lui, doit d'abord vaincre les sept portails.

Dès le round suivant, Labib gronde des syllabes antiques et les tentacules se dessèchent et se décharnent. Il semble ne pas y prêter spécialement attention. Il prend les ailes de vautour et s'avance vers le bord de la plate-forme.

Les portails

Portail n° 1 : l'Ikenty

Le premier portail se forme dès que Labib s'avance vers le bord de la plate-forme. D'énormes pattes articulées, bleu pâle, chitineuses sortent du bassin de l'autel. Elles s'élèvent jusqu'à six mètres de haut avant de retomber tout autour. Ces pattes sont hideusement conformées, alternativement fines ou épaisses (perte de 1/1D6 points de SAN). L'une d'elles retombe sur l'acolyte proche du toboggan qui laisse choir la barque miniature. Les pattes commencent à se contorsionner et à cliqueter. Voilà le gardien du premier portail, *Ikenty* ("poignard sans repos"). De l'acolyte transpercé surgissent, soudain, une vingtaine de répliques plus petites de ces membres articulés (perte de 1/1D4 points de SAN).

Labib ramasse la barque, puis prend la feuille de palmier des mains de l'acolyte restant. Il la tient au-dessus de sa tête et commence à descendre de la plate-forme. Les pattes continuent de s'agiter et de pousser hors du cadavre de l'acolyte, mais elles ignorent Labib qui descend l'escalier-cascade. Le dernier acolyte reste à ses côtés tenant toujours l'ombrelle noire. Pendant cette descente, le malheureux glisse et chute, bousculant légèrement Labib qui perd un instant l'équilibre et qui, quand il arrive en bas, ordonne aux soldats de tuer le maladroit. Chaque mercenaire tire plusieurs balles dans l'acolyte, trop heureux d'obéir à leur maître.

Portail n° 2 : le Khefty

L'exécution de l'acolyte distrait les soldats pendant que Labib se prépare pour le portail suivant. Il tire quelques bourres de coton cireux de sa ceinture et les insère dans ses oreilles. Les gardiens de ce portail sont appelés *Khefty* ("adversaires"). Les deux statues se mettent à parler au même instant. Leurs voix s'entendent partout comme si quelqu'un parlait d'un ton normal dans l'oreille de chacun. Elles se mettent à prononcer les "milliers de malédictions". Sans protection, la première malédiction frappe définitivement, tous ceux qui l'entendent, d'impuissance et de stérilité (lutte de POU contre 55 pour y échapper). Les statues sont ensuite réduites au silence par Labib qui prononce le second enchantement de passage.

Portail n° 3 : l'Ashbou

Le portail suivant se manifeste vers le milieu de la caverne. Les bassins qui y encadrent la chaussée se mettent à bouillonner et écumer. Les crêtes minérales, qui les délimitent, entrent en convulsion (perte de 0/1D4 points de SAN). Elles finissent par se dresser et battre l'air, complètement détachées du sol. De grands serpents de pierre, les *Ashbou*, sont les gardiens de ce portail. Labib asperge généreusement le sol devant lui du sel qu'il sort de son petit sac sans prêter attention aux serpents où à ceux qui le suivent. Les serpents attaquent tous ceux qui se présentent sur la chaussée (une attaque par round à 40 %, dommages 1D4) épargnant Labib ou ceux qui sèment



le sel protecteur. Chaque blessure oblige à une lutte POU contre 20 qui se traduit, en cas d'échec, par une paralysie permanente du membre affecté. Chaque serpent a 20 points de Vie, 10 points d'armure et 15 points de FOR. Ils continuent leur attaque même sur une victime à terre. Quand deux rounds se sont écoulés, Labib prononce le troisième enchantement de passage — "Ene bebel felenem, thered lusar ashbou" — et sort de la Cathédrale.

Portail n° 4 : Apophis

Le portail qui suit se manifeste dès que Labib et ce qui reste de sa suite atteignent le Lac de Vie. La paroi du tunnel se déforme soudain et un énorme amas d'anneaux emmêlés surgit du sol et de la voûte. C'est le grand serpent Apophis. Tous ces anneaux lui appartiennent. Il se met immédiatement à écraser ses ennemis. Toute la petite troupe est exterminée, à l'exception de Labib et d'Aziz. Labib prononce rapidement le quatrième enchantement de passage et se montre manifestement surpris quand rien ne se produit.

Le serpent n'interrompt pas ses attaques. Au contraire, des têtes apparaissent comme des bourgeons sur ses flancs : ce sont celles de ceux qui sont morts dans le temple. Il y a celles des trois acolytes et celles des mercenaires et des personnages qui ont été tués (perte de 1D2/1D8 points de SAN). Pendant cette éruption de têtes, il mord Aziz (ou un autre que Labib, si Aziz n'est pas là) que le venin divin tue instantanément. Dans le round qui suit, Labib réussit à libérer son bâton des anneaux qui l'enserrent et transperce la tête d'Apophis en même temps que le cadavre d'Aziz dans sa bouche.

Labib monte alors dans la barque de papyrus. Il prend la barque miniature et souffle doucement dans sa voile. La magie pousse l'ensemble de l'autre côté du lac, rapidement et sans à coups. Si les PJ disposent d'une embarcation, ils vont s'apercevoir que l'eau n'offre aucune résistance à leurs rames. On peut franchir le lac à la nage, en se poussant sur une perche ou sur une corde mais il est impossible de ramer. Si pour une raison quelconque, la barque de papyrus n'est plus là, Labib jure avec force et tue un de ses serviteurs (pas Aziz) survivants. Il finit par traverser à la nage.

Portail n° 5 : Seqed

Quand Labib prend pied de l'autre côté du lac, la conduite générale entre en convulsion. Elle se rompt et dresse une extrémité très haut, une extrémité qui crache une gerbe d'étincelles. Voilà Seqed le serpent de feu. Le serpent asperge Labib de flammes bleutées mais elles ne lui font rien. Elles sont repoussées en arrière au fond du tunnel par le souffle des ailes de vautour calmement agitées par Labib. Il prononce le cinquième enchantement de passage et le serpent retombe au sol. Les flammes perdurent tout de même une dizaine de minutes. Labib les traverse sans dommages mais chaque PJ qui progresse à sa suite subit 1D6 points de dommages par round pendant trois rounds (même s'il court).

Portail n° 6 : Le Sphinx

L'avant-dernier portail est le dernier à se trouver à l'intérieur du temple. Quand Labib entre dans le Bocal, le sphinx à tête de bélier se met à gronder. Labib prononce le sixième enchantement de passage qui, cette fois encore, ne suffit pas. C'est le "Portail du Mérite". Le sphinx pose cinq questions à Labib dans le dialecte royal de la 18e Dynastie d'Égypte. Les témoins "entendent" néanmoins ce qui se dit dans leur tête et dans leur propre langue. La statue du sphinx ne s'anime pas ; il pose ses questions par télépathie. Labib, lui, répond à voix haute.

"Quel est le dieu qui vit en son heure ? Nomme-le."

"Le greffier des deux pays."

"Qui donc est le greffier des deux pays ?"

"Su-Thoth, il est."

"Viens, ordonne Su-Thoth, viens-tu ici ?"

"Je viens pour être examiné."

"Quel est donc ton état ?"

"Moi, je suis pur de tout mal. Je suis protégé des actes honteux de ceux qui vivent leurs jours, je ne suis pas parmi eux."

"Je t'ai donc examiné. Qui descend dans la flamme, ses murs surmontés d'uræi, étant ses chemins dans ce même lac ?"

"Le traversant est Osiris."

"Avance, donc, car en vérité tu as été examiné ; ton pain est de l'utchat et ta bière est de l'utchat, et sont apportés de l'utchat en offrandes sépulcrales sur la terre. Il a décrété cela pour moi."

Il faut douze minutes à Labib pour écouter le sphinx et lui donner les réponses correctes. Quand il a fini, il ranime un de ses guerriers ushabti et l'installe dans un des scaphandres rigides après l'avoir alourdi. Il enfile ensuite son propre scaphandre et quitte le temple derrière son serviteur.

Portail n° 7 : Ammit

À l'extérieur se dresse le dernier portail. Ammit, le Gardien des Âmes, s'empare et consomme une âme à chaque fois que le portail du monde inférieur est ouvert. Shaklatal s'est préparé à la chose et dès qu'il sort de la caverne, il pousse son serviteur récemment réanimé dans l'abysse. Si pour une raison ou une autre, il n'est pas en position d'offrir ce sacrifice, une gigantesque chimère (TAI 250), un assemblage d'hippopotame, de lion et de crocodile, surgit des profondeurs et le dévore entièrement. Dans le cas contraire, Labib prononce le dernier enchantement de passage dès qu'il a vérifié que l'homme jeté dans le gouffre a bien été consommé, soit une trentaine de secondes après avoir passé le seuil de l'entrée du temple inférieur. Il est maintenant définitivement libre et les PJ ne peuvent plus y faire grand-chose. Il se consacre désormais à détruire toute civilisation ou vie humaine. Il a ramené le Ka de Shaklatal du monde inférieur.

Arrêter la cérémonie

Quand les personnages retrouvent l'archipel de Tonga, ils disposent probablement d'un jour ou deux avant le 1er avril. Il leur faut utiliser ce délai à bon escient. Quand l'heure de la cérémonie est arrivée, le Gardien doit décider s'il laisse certains des scaphandres rigides en surface. (Labib, Aziz, les trois acolytes et les quatre mercenaires ont très bien pu en mettre un chacun). Pour que l'équipe ait l'occasion de revêtir ceux qui restent, suivez le mode opératoire précédemment décrit. D'une manière ou d'une autre, il est probable qu'il leur faudra prendre un scaphandre pour remonter.

Les personnages n'ont que peu de solutions pour détruire Labib dans le temple. La destruction du sas est un moyen qui n'apporte pas de certitude absolue quant à la mort de Labib (pas de gain de SAN). Une autre possibilité consiste à immerger Labib dans un bain d'eau salée. Le Lac de Vie est un lac d'eau douce ; Labib pourrait y nager s'il le voulait (sa haine de l'eau ne l'y encourage pas). Tous les autres volumes d'eau sont salés, que ce soit les bassins de la Cathédrale, le fond du Bocal et, bien sûr, l'Océan Pacifique.

La destruction de Labib et l'interruption de la cérémonie font gagner 2D8 points de Santé Mentale aux personnages.

Ibn Yassin Ibrahim Labib

Labib cherche à libérer Shaklatal de sa captivité. Il doit pour cela se rendre dans le monde inférieur, Duat comme l'appelait Maleqereabar. Il lui faut descendre dans les profondeurs de Nun, un corps céleste d'eau situé dans Duat. Pour le rituel, la Fosse de Tonga matérialise Nun. C'est là qu'il doit recueillir le Ka de Shaklatal dans son corps, avant de regagner le monde des vivants. À son voyage de retour, il doit franchir



victorieusement les sept portails du monde inférieur. Chaque portail abrite un dieu et se trouve protégé par un gardien et est associé à un héraut. Si Labib échoue dans le passage d'un seul de ces portails, il reste prisonnier de Duat.

Pour invoquer le Ka et survivre à cette possession, Labib doit disposer d'un pouvoir énorme. C'est pour cela qu'il envoie Aziz pratiquer le grand sacrifice au sommet du Djebel Barkal. Il tire de cette cérémonie un bénéfice supplémentaire, en faisant sacrifier les objets trouvés dans le temple inférieur dédié à Shaklatal. Cela vise autant à affaiblir le pouvoir de Cthulhu qu'à gagner les faveurs de Shaklatal. Le pouvoir qu'Aziz tire de l'avatar de Shaklatal est envoyé à Labib qui attend à proximité d'Avua'tutu sur le *Fière Ariane*.

Puis Labib descend dans le temple inférieur et invoque le Ka de Shaklatal dans sa personne. Il lui faut maintenant franchir les sept portails du monde inférieur. Il croit que Cthulhu travaillera contre lui pendant cette épreuve. Il a raison.

IBN YASSIN IBRAHIM LABIB, *Le Grand Méchant*

FOR 25	CON 30	TAI 12	INT 23	POU 24/300
DEX 17	APP 16	ÉDU 30	SAN 0	PV/

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Bâton 90 %, 1D6 + bd ; Canne 90 %, 1D8 ; Coup de Poing 100 %, 1D3 + bd ; Épée 90 %, 1D6 + bd ; Fusil 85 %, 2D6+3 ; Lance 90 %, 1D8+1 ; Mitraillette 90 %, 1D10+1 ; Pistolet 90 %, 1D10 ; Toutes les autres à 75 %, dommages variables.

Compétences : Conduire un Véhicule (bateau, voiture, avion) 75 %, Écouter 40 %, Langues (la plupart) 90 %, Nager 0 %, Persuasion 90 %, Psychologie 80 %, Sciences (toutes) 90 %, Trouver Objet Caché 120 %.

Sortilèges : Labib connaît tous les sorts utilisés par les autres PNJ au Soudan ainsi que tous ceux désirés par le Gardien. Citons parmi les plus importants :

Animer un Ushabti, Appeler Shaklatal, Dernier Festin, Extension, Lever un Haboob, Miroir de Tarkhun Atep, Mots de Sekhmenkenhep.

Accessoires : Une pince à billets en or blanc renfermant quelques milliers de dollars, une canne de bois de fer renforcé d'acier à la pointe (très dangereuse), une pochette de soie et des gants blancs, un haut-de-forme, une mallette contenant un ordinateur et un téléphone portable. Il porte aussi une amulette magique, une tête de bélier symbolisant Amun-Shaklal. C'est un artefact dangereusement puissant qui a d'abord été porté par Maleqereabar puis par Taharqa. Labib peut ajouter, à volonté, les 20 points de POU de l'amulette à ses propres 24 points. L'amulette met une journée entière à récupérer 1 point du POU perdu. Si quelqu'un d'autre que le porteur de l'Utatti Asfet passe l'amulette, elle semble n'être rien d'autre qu'un vestige inestimable de l'Égypte antique ou de l'ancien royaume de Koush. Dès que l'amulette retrouve ses 20 points de POU, ou immédiatement si elle est à plein, le porteur doit opposer son POU à celui de l'objet (20). Si le porteur l'emporte, il ne ressent aucun effet particulier et l'amulette reste "en sommeil" pendant vingt jours avant de recommencer son attaque. Quand elle l'emporte, la victime tombe malade dans les (CON-10) jours et commence à subir d'horribles cauchemars. Le malade souffre d'une forte fièvre et subit vomissements, diarrhées, crampes stomacales, insuffisances rénales et jaunisse. Ces symptômes connaissent une accalmie après cinq jours. À chaque fois qu'il dort, après un délai de (CON-5) jours, il est visité par des visions si horribles qu'il perd 1D3/1D8 points de SAN. Ces cauchemars continuent jusqu'à ce que la personne soit morte, définitivement folle ou trouve le moyen de ne plus dormir.



Labib est un adversaire extrêmement intelligent. Il peut juger d'une personnalité ou d'un caractère avec beaucoup de précision. Cela lui permet, entre autres, de déterminer bien souvent quelles actions va entreprendre la personne, quelles sont ses plus grandes peurs, ses faiblesses et ses points forts.

Labib répugne à se battre physiquement. Il trouve la chose complètement indigne de lui, offensante pour son amour-propre. S'il s'y résout malgré tout, il devient un redoutable adversaire au corps à corps comme à distance. Quand la rage le prend, il ne craint pas les blessures et se sert des moyens les plus expéditifs pour assouvir sa vengeance. Il ne joue avec ses ennemis que dans les circonstances qui lui donnent un contrôle complet de la situation, quand sa proie est absolument à sa merci.

Grâce aux connaissances de Maleqereabar l'Ancien, Labib s'est rendu littéralement invulnérable aux armes et dommages normaux. Toutes les armes magiques l'affectent normalement. Mais les balles, couteaux, poings, feux, froids, explosions, chutes, écrasements et tous les autres types classiques d'agression ne lui font que des dommages minimaux qui dépendent des circonstances. Par exemple, une balle semble ne le manquer que du fait de ses mouvements rapides et difficiles à anticiper. Si les chances qu'il s'en sorte indemne sont devenues trop minimes — s'il est, disons, arrosé par une mitraillette à bout portant — un autre événement vient le sortir de cette mauvaise passe : l'arme s'enraye probablement dès la première ou deuxième balle. (Les enchantements sont abondamment utilisés dans l'histoire ancienne pour les rois ou les grands généraux. Lors d'une bataille, Ramsès II a chevauché au cœur de l'armée ennemie et a réussi à tuer près d'une centaine d'hommes avant de rejoindre ses propres troupes sans une égratignure. Voilà le type de majesté et de puissance qui protège Labib.)



Appendice A : Nouveaux sortilèges et ouvrages

Âme Errante

Le sorcier se sert de ce sortilège pour envoyer son âme au loin pendant son sommeil et espionner ainsi ses ennemis. Les visions obtenues ne sont pas beaucoup plus claires que celles des rêves habituels mais elles révèlent généralement certains renseignements. L'âme ainsi projetée peut être vue (par les personnes de POU supérieur ou égal à 20) ou ressentie (POU de 15 et plus) comme l'impression d'une présence, d'un observateur invisible. Elle est de plus parfaitement visible dans les rêves des dormeurs. L'âme prend toujours l'apparence du sorcier et ne peut être déguisée. Ce sortilège doit être lancé dans l'heure qui précède le sommeil. Le sorcier peut visiter un lieu. Il ne se réveille que douze heures plus tard au moins, avec un seul point de Magie, 1D4 points de SAN en moins et sans que son sommeil l'ait reposé.

Animer un Ushabti

Cette incantation antique permettait au Pharaon d'obtenir les services de ces statuettes dans l'autre monde. Elle était inscrite à l'intérieur d'un des cercueils emboîtés qui abritaient sa dépouille. C'est cet enchantement que Labib a utilisé, après quelques modifications, pour ramener à la vie son premier serviteur dans son rôle de Dr. Fuad Aziz.

Le sortilège demande le sacrifice d'un jeu complet, cerveau y compris, d'organes humains. Il nécessite aussi un ushabti authentique.

Lancer ce sortilège coûte 15 points de Magie et prend dix minutes par point de POU de l'individu animé. L'ushabti animé est une sorte de mort-vivant complètement dévoué au sorcier. Ses caractéristiques peuvent être modifiées par des incantations appropriées au prix de 1 point de Magie par point de caractéristique supplémentaire. L'être nouvellement animé porte les mêmes inscriptions que l'ushabti dont il est issu mais elles semblent maintenant être des tatouages.

Lancer ce sortilège coûte 1D8 points de SAN.

Appeler Shaklatal

Ce terrible grand rituel nous vient des âges qui précédèrent la naissance de l'homme. C'est cette incantation que Maleqereabar, prêtre du roi Piankhi, a utilisée il y a presque trois millénaires de cela. C'est au cours de ce rituel que Shaklatal a volé l'esprit de Maleqereabar, dévoré son âme et possédé son corps. C'est ce sort qui a ouvert la porte aux noirs desseins de Labib.

Lancer ce sortilège nécessite un énorme POU. La première syllabe de l'incantation coûte 20 points de Magie. Après cela, les points de Magie du sorcier sont littéralement aspirés au rythme de plusieurs par minute. On n'a jamais su quelle quantité exacte de pouvoir était nécessaire pour réussir l'invocation. Maleqereabar avait sacrifié 100 humains lors de sa première et dernière tentative. On pense que plus le nombre de points sacrifiés est grand et plus il est probable que Shaklatal exaucera la requête de l'invocateur.

Quand Shaklatal a pris conscience de l'appel, on peut lui demander ouvertement une faveur. Généralement, vers la fin de la cérémonie, un avatar de Shaklatal commence à se manifester. Il prend le plus souvent la forme d'une larve géante ver/insecte avec une tête insectoïde ressemblant assez à celle d'un bélier. C'est à cet avatar que le sorcier doit demander un service.

Ce sortilège est extrêmement gourmand en pouvoir pour une bonne raison : le sorcier doit "briser" la barrière qui isole Shaklatal du monde s'il veut attirer son attention et lui donner une chance de répondre.

Lancer ce sortilège coûte 1D20+4 points de SAN.

Contraindre la Chair

Ce sortilège permet au sorcier de forcer le corps d'une personne, dont il a emprisonné l'âme, à exécuter certaines actions. Le corps devient un zombie sain d'une intelligence très limitée. La victime garde suffisamment de mémoire pour suivre les instructions simples du sorcier, ce qui suppose que les deux partagent une langue commune. Le sorcier doit, évidemment, donner ses ordres à une distance du corps permettant à celui-ci de les entendre mais il suivra ensuite les instructions jusqu'à exécution complète, la mort du corps ou que le sorcier cesse de maintenir le sortilège. Pour une utilisation en combat, souvenez-vous que le corps perd 2 points de CON par jour et qu'il lui reste peut-être assez peu de points de Vie. Lancer ce sortilège coûte 5 points de Magie plus 1 point par minute où il est maintenu. Il fait aussi perdre 3 points de SAN.

Dernier Festin (Festin de Négociation)

Ce sortilège peut permettre à un puissant sorcier d'influencer un invité ou même de lui laver le cerveau. Si le visiteur est particulièrement faible, ou le sorcier extraordinairement fort, il peut même dévorer son âme.

Le sortilège est très ancien et complexe. Les préparations qui précèdent son utilisation peuvent prendre une journée ou plus. Le sortilège se subdivise en vingt parties différentes. Chaque partie est récitée pendant la préparation d'un des plats qui seront servis au festin. Chaque partie, et donc chaque plat, est

associée à un mot de pouvoir spécifique. Tous ces mots sont monosyllabiques.

Pendant le repas, alors que la cible est en train de manger, le sorcier mentionne à l'occasion le mot de pouvoir. Chaque fois qu'un mot est prononcé, le joueur de la victime doit faire deux jets. Le premier correspond à une lutte POU contre POU avec le sorcier ; en cas d'échec, la victime perd, définitivement, 1 point de POU. Le second est un jet de CON x 5 ; en cas d'échec elle perd, définitivement, 1 point de CON et développe un appétit de plus en plus dévorant pour la nourriture qu'on lui sert. Une réussite d'INT est nécessaire si l'on veut s'arrêter de manger. Si le jet de CON est réussi, il n'y a aucun effet.

À chaque fois que sa victime perd 1 point de POU, l'hôte peut faire une suggestion à son invité qui doit réussir un jet de POU contre POU s'il ne veut pas y obéir malgré lui. Si la victime perd 5 points de POU ou plus, son hôte peut suggérer des actions complexes, ou représentant un danger direct pour l'exécutant. Là encore, la victime peut refuser de s'y conformer si elle l'emporte contre le sorcier dans une lutte POU contre POU.

Lancer ce sortilège coûte cher. Chaque plat coûte 3 points de Magie et nécessite une heure de création, mais le sorcier n'est pas obligé de créer les vingt plats. Chaque mot de pouvoir prononcé coûte 1 point de Magie par personne visée.

Si le POU ou la CON d'une victime tombe à zéro, celle-ci meurt.

Ce sortilège fait perdre une quantité de points de Santé Mentale variable. Une simple suggestion coûte 1 point alors que ravir l'esprit d'un groupe de convives occasionne une perte de 1D20 points.

Extension

Lancer ce sortilège rend immortel. Précisément, le sorcier ne vieillit plus. Le sortilège coûte 3D6 points de SAN, 3 points de POU et 100 points de Magie. Quand il lance cet enchantement, le sorcier invoque une apparition au-dessus d'un grand feu. Il répète alors les mots antiques qui créent un pacte entre le sorcier et l'être invoqué. Désormais, l'être vieillira à la place du sorcier. Mais si le sorcier vient à mourir, l'être le remplace alors sur Terre. Le sorcier est mort pour toujours et son corps est envoyé sur le plan d'origine de l'être. Voir cet être coûte 1D6/1D20 points de SAN.

Forme de Chauve-Souris

Le sorcier prend rapidement la forme d'une grosse chauve-souris. Cette apparence n'est conservée que jusqu'au lever du soleil et le sortilège ne peut être utilisé que de nuit. Sous cette forme, le sorcier peut voler et ses sens sont ceux d'une chauve-souris, écoute sonar y compris. Jeter ce sortilège coûte 12 points de Magie et la transformation en chauve-souris occasionne une perte de 1D8 points de SAN.

Invoquer les Requins/ Invoquer les Serpents d'Eau

Ces deux sortilèges correspondent à des pratiques rituelles utilisées à Tonga pour envoyer ces dangereuses créatures marines attaquer l'ennemi. Lancer ce sortilège coûte 4 points de Magie et 2 points de SAN. Dans les deux cas, il se traduit par l'apparition d'une nuée de ces créatures qui attaquent plus ou moins tout ce qu'elles rencontrent. Soulignons qu'elles ne peuvent pas être invoquées hors de leur habitat naturel (aucun serpent d'eau n'ira geler dans la Mer du Nord).

Leurrer un Rêveur

Ce sortilège permet d'attirer une âme quand elle n'est pas dans son corps. Il reste strictement sans effet sur une victime qui n'est pas endormie ou comateuse. Le sorcier doit se trouver à moins de 8 kilomètres de la cible qui peut résister en opposant son POU à celui du sorcier. Si la victime a le dessous, son âme se retrouve devant le sorcier qui peut alors se servir d'un sortilège comme Lier l'Âme. Si elle n'est pas piégée, l'âme ne reste là qu'une minute au mieux avant d'aller vers d'autres rêves. Le rêveur voit, comme s'il s'agissait d'un rêve normal, le sorcier et son environnement sans toutefois forcément les reconnaître. À son réveil, la victime s'en souvient comme d'un rêve particulièrement réaliste. Lancer ce sortilège prend 20 minutes et coûte 8 points de Magie et 1 point de SAN.

Les âmes sont extrêmement vulnérables à Tonga. Pendant le sommeil ou la maladie, l'âme se met à errer. Les rêves y sont considérés comme les souvenirs des aventures vécues par l'âme quand elle était hors du corps. Un homme suffisamment doté en mana peut voir ces âmes désincarnées et les manipuler. Un magicien peut capturer une âme, la détruire ou l'emprisonner. Un homme qui a perdu son âme mourra certainement, mais pas nécessairement sur-le-champ.

Lever le Brouillard

Ce sortilège crée un épais brouillard à partir d'une étendue d'eau. Cette brume est anormalement dense et suscite un certain malaise chez ceux qui doivent s'y aventurer. Elle s'étend sur un petit kilomètre de diamètre et se déplace avec les vents. Le sortilège ne peut être lancé que de nuit près d'une étendue d'eau importante, lac, rivière ou océan. Le brouillard se dissipe à l'aube.

Lever un Haboob

Un *haboob*, une tempête de sable, peut être créé grâce à ce sortilège. En prononçant des mots de pouvoir ancien et en appelant les forces naturelles par leur nom, le sorcier forme et concentre la tempête en préparation.

En dépensant 20 points de Magie, le sorcier libère une tempête de 300 kilomètres de diamètre sur 300 mètres de hauteur. La force des vents croît rapidement et, en une heure, ceux-ci atteignent les 30 km/h avec des bourrasques pouvant toucher les 110 km/h.

Il faut une heure pour lancer ce sortilège qui coûte 1D4 points de SAN.

Lier l'Âme

Ce sortilège permet au sorcier d'emprisonner une âme qu'il est capable de voir. Il a pu la trouver par hasard ou l'attirer en utilisant d'autres sortilèges comme Leurrer un Rêveur. Le sortilège coûte 10 points de Magie et 3 de SAN, un réceptacle spécial doit avoir été préparé auparavant mais pas nécessairement pour une âme spécifique. L'enchantement du réceptacle dure trois jours et tout objet pouvant être fermé, bocal, boîte, coquille, peut faire l'affaire. Le sorcier doit vaincre la victime dans une lutte POU contre POU pour l'emprisonner. S'il gagne, l'esprit est définitivement piégé à l'intérieur du réceptacle jusqu'à la mort de la victime, ce qui prend des jours (perte de 2 points de CON par jour ; quand la CON de la victime tombe à 0, cette dernière meurt).

L'âme est libérée dès que le réceptacle est ouvert ou brisé, s'il peut être retrouvé. La Poudre d'Ibn-Ghazi et d'autres sortilèges du même type font apparaître le cordon entre corps et âme ; on peut le suivre ou en déduire la direction du réceptacle et le retrouver par triangulation.

Miroir de Tarkhun Atep

L'utilisation de ce sortilège permet au sorcier de projeter son image à la surface d'un miroir dans lequel regarde la cible. Celle-ci peut se trouver n'importe où sur Terre et l'image peut prendre des positions variées. Le sorcier regarde parfois directement dans les yeux de la victime ; dans d'autres cas, il paraît se tenir immédiatement derrière elle. Il peut prononcer quelques mots ou phrases courtes et il lui est possible d'observer "de l'autre côté du miroir" l'environnement de la victime. Le sortilège dure jusqu'à ce que la victime se détourne

complètement du miroir, et cesse donc de voir le sorcier. Soulignons que le sorcier doit maintenir sa concentration jusqu'à ce que sa cible se décide à regarder dans un miroir. Les surfaces de verre très réfléchissantes comme les vitres teintées des voitures et certaines vitrines activent aussi ce sortilège. Le lancer coûte 5 points de Magie et 1 de SAN.

Mots de Sekhmenkenhep

Grâce à ce sortilège, le sorcier établit un lien renforcé avec un groupe important de sujets. Il peut alors "suggérer" certaines actions ou informations à ce groupe. Le sorcier doit s'en tenir à des suggestions "raisonnables", mais il peut s'appuyer sur ses suggestions précédentes. Il peut, par exemple, suggérer que d'abominables monstres, extrêmement rusés, hantent le monde et qu'ils sont si futés qu'ils ont pu prendre l'apparence d'amis.

Chaque auditeur a le droit d'opposer son POU à celui du sorcier à chaque fois que ce dernier dépense 1 point de Magie pour renforcer son sortilège et son influence. Le sorcier ne peut dépenser que 1 point de Magie par heure, à lui de captiver son auditoire pendant tout ce temps. Un sorcier commence généralement son discours très subtilement afin de ne pas s'aliéner ceux qui ne mordraient pas à des révélations trop directes.

Lancer ce sortilège coûte 1D6 points de SAN.

Sables de Séparation

Ce très ancien sortilège nous vient de l'Égypte antique où il était assez courant. Il permet d'enchanter les sables ordinaires du désert pour leur donner certains pouvoirs "séparatifs". Dans les temps anciens, on a dit que les sorciers en gardaient toujours sur eux et qu'ils pouvaient, ainsi, écarter presque tout ce qui les gênait : mur, porte, rivière, groupe de guerriers en train de charger, etc. Le coût de l'enchantement initial est de 1 point de Magie pour chaque point de POU ou de TAI que la quantité choisie de sable est capable de séparer. Il faudrait donc beaucoup de points de Magie pour créer assez de sable, ou du sable assez puissant, pour séparer les eaux de la Mer Rouge. Lancer le sortilège coûte 1D2 points de Magie et 0/1D4 points de SAN. Les sables ne sépareront pas un corps vivant, mais garderont à jamais séparés du corps des membres amputés.

Sceau d'Hobadji

Ce sortilège est une malédiction écrite en hiéroglyphes qui interdit l'accès d'une zone à l'Utatti Asfet ou à une personne possédée par celui-ci. Hobadji a appris ce sortilège grâce à un rêve envoyé par Cthulhu et il l'a utilisé pour emprisonner Taharqa dans sa tombe pour toujours. Il agit comme un Signe des Anciens, mais n'est efficace que contre l'Utatti Asfet.

Cette malédiction doit être inscrite sur une surface définitivement associée au lieu (porte de pierre, dallage, etc.) ; elle est levée si la surface est brisée ou les symboles effacés. Les versions de Sammy, inscrites sur papier et donc mobiles, sont inefficaces.

Gravé dans le sol d'une pièce, ce sortilège interdit pour toujours l'endroit à l'Utatti Asfet. Une porte ainsi scellée lui est infranchissable. L'Utatti Asfet ne peut pas directement s'en prendre au Sceau mais il peut envoyer des serviteurs le détruire. Inscrire une malédiction fonctionnelle coûte 10 Points de Magie et 1 point de POU.

Voile d'Indifférence

Par ce sortilège, le sorcier soustrait complètement une créature ou une chose à l'attention des témoins. Son apparence n'est pas modifiée ; les gens ne peuvent simplement plus la remarquer. Sous ce sortilège, une Horreur Chasseresse peut errer à travers les rues d'une petite ville en laissant derrière elle une piste hideuse de mucus sans que personne ne la remarque ou ne se souvienne de son passage. Lancer ce sortilège coûte un nombre de points de Magie égal à la TAI de l'objet ou de la créature, plus 1 point par round pendant lequel il est maintenu. Les objets inanimés peuvent être masqués indéfiniment si 1 point de POU est sacrifié lors du lancement du sortilège ; cependant, dans ce cas, une personne qui a de fréquents contacts avec l'objet masqué peut finir par le reconnaître pour ce qu'il est.

Livre des démons des eaux

Son auteur est un huguenot du 16e siècle, Jacques Marveilleuse, émigré en Floride où il vécut sur les rives de la May. Il raconte son expérience de missionnaire dans le Nouveau Monde auprès des Indiens Waksakchee, exterminés depuis, et comment il a adopté les us et coutumes tribals et reçu l'enseignement d'un chaman sur les esprits de la nature. Les croyances, rituels et la culture waksakchee sont également décrits dans ce manuscrit.

Une dizaine d'années plus tard, les Espagnols détruisirent l'enclave huguenote jusqu'au dernier homme. Ils tirèrent une grande gloire de la liquidation de ces protestants hérétiques auprès de la justice catholique ; le fait qu'il s'agissait de Français ne faisait qu'y ajouter. Le commandant espagnol envoya les preuves (le manuscrit) de l'hérésie à son roi qui les remit à l'Église. Le manuscrit finit par arriver en Avignon où l'Archevêque Guy DesMortes lui donna son titre et interdit sa lecture. L'ouvrage réapparut pendant la Révolution française après le sac de l'abbaye où il était conservé et la Bibliothèque Nationale finit par le récupérer.

Le manuscrit est écrit en vieux français. Il peut être traduit grossièrement par toute personne décemment compétente en Français (aux environs de 40 %). Déchiffrer la totalité du volume représente un gros travail (une centaine d'heures). Une personne possédant de solides connaissances en Français et en Histoire (au-dessus de 40 % pour l'une et l'autre) peut faire valoir une certaine familiarité avec les écrits en vieux français et effectuer la traduction en 60 heures. De toute façon, un jet de Français est nécessaire pour comprendre le texte et tirer bénéfice (si l'on peut dire) de son abominable contenu.

Quand il a triomphé des difficultés du texte, le lecteur gagne +4 % en Mythe de Cthulhu et perd 1D6 points de SAN. Le livre est associé à un Multiplicateur de Sorts de x1 et contient les sortilèges suivants : Purification Primordiale, Purification Rituelle du Corps, Mortification des Sens et Invocation de Turua (Invoquer Turua).

Remarque : Si les PJ décident de perdre les jours nécessaires à cette invocation, ils méritent d'être dévorés. Dans cet esprit, l'invocation doit donc réussir. Ce sortilège est extrêmement dangereux. Il n'y a aucun moyen de contrôler le Turua qui est un abominable démon aquatique. Une telle invocation ne peut pas être le fait d'une personne portant le moindre intérêt au bien-être du monde, quel que soit l'usage qu'elle veuille en faire. Les bénéfices apportés par l'invocation d'un Turua sont nécessairement complètement effacés par les malheurs qu'elle provoque. Tout marché passé avec un Turua ne peut se payer que très cher en souffrance, douleur, mort et massacre.

Purification Primordiale

Ce sortilège vise à restaurer une zone sauvage à l'état qui était le sien avant que l'homme n'y pose le pied. Toutes les manifestations physiques de la présence de l'homme doivent d'abord être effacées (ordures, cendres d'un feu de camp, empreinte de pied, etc.). Toutes les traces psychiques doivent ensuite en être expurgées par une longue série de méditations et incantations au cours desquelles le sorcier aspire toutes les impuretés spirituelles en lui-même. C'est, d'après l'auteur, une préparation essentielle à l'invocation d'un Turua. Le Turua invoqué dans un lieu contaminé déchargera sa colère sur le sorcier qui connaîtra une fin non précisée.

En réalité, ce sortilège n'apporte aucune purification mais l'auteur était superstitieux comme le sont bien souvent les PJ. Laissez-les mener ce rituel à son terme avec quelques mots d'encouragements mais faites-leur entendre aussi qu'il n'y a pas de signes visibles de succès. Instaurez le doute. Ils doivent se demander si le rituel a été correctement conduit. Ces méditations et incantations alertent effectivement un Turua, si un tel démon est présent.

Lancer ce sortilège consomme les points de Magie du sorcier au rythme de 3 par heure, jusqu'à ce qu'il ne lui en reste plus que 1.

Purification Rituelle du Corps

Ce rituel fait suite au précédent. Le sorcier doit maintenant entrer nu dans l'eau et enduire son corps d'une poignée de boue qui symbolise une protection contre les esprits. Il prend ensuite l'œuf sain d'un serpent venimeux et le place dans sa bouche. L'œuf va absorber toutes les impuretés spirituelles collectées auparavant par le sorcier (voir Purification Primordiale). Le sorcier doit le garder dans la bouche jusqu'à l'invocation du Turua afin que les impuretés ne recommencent pas à s'accumuler dans son corps, ce qui serait certainement catastrophique.

Bien sûr, l'œuf du serpent ne reste pas strictement immobile dans la bouche du sorcier. Il s'y trémousse de temps à autre, certainement pour absorber les impuretés. Mais les PJ doivent se demander s'il ne peut pas éclore ; veillez-y. Il semble bien croître et mûrir à une vitesse alarmante. L'auteur a consacré une journée entière à ce rituel ; les PJ peuvent y passer le temps qu'ils veulent. Seuls les chants et les méditations jouent sur son efficacité. Le Turua commence alors à s'éveiller.

Comme le sorcier vient juste de mener à bien le sortilège précédent, il a très peu de points de Magie et Purification Rituelle du Corps lui en coûte 1 aussitôt qu'il en récupère 1. Le sorcier reste donc à vide et perd aussi 1 point de SAN.

Mortification des Sens

Pour lancer cet avant-dernier sortilège de la série, le sorcier doit méditer, jeûner et chanter (marmonner plutôt et certainement en bavant — il a un œuf dans la bouche). Il doit ainsi entrer en transe et étendre sa perception au-delà de ses sens physiques. Il commence alors à percevoir le plan spirituel. En langage médical, il délire et hallucine. Il faut au moins trois jours pour obtenir la concentration requise, peut-être une semaine entière. Il est essentiel d'avoir acquis la réceptivité mentale appropriée quand le Turua arrive enfin.

Si le sorcier délirant, hallucinant et AFFAMÉ ne veut pas avaler accidentellement l'œuf, il doit réussir un jet de CON x 4. Ce sortilège coûte 1D8 points de SAN, avec un supplément de 1D3 si l'œuf est avalé. Comme précédemment, le sorcier dépense tous ses points de Magie au fur et à mesure qu'il les récupère.

Le sorcier obtient l'attention du Turua éveillé et une communication subliminale s'établit.

Invocation de Turua

Ce dernier sortilège de la série produit enfin des effets visibles, ce qui devrait remonter le moral de notre sorcier. Ce dernier entre à nouveau dans l'eau et nettoie la boue qui le couvre pour exposer son corps propre et nu. C'est un rituel de renaissance qui fait du sorcier un enfant de Turua. Il mord dans l'œuf pour écraser les impuretés et crache les débris agités de convulsions sur la rive (afin de ne pas contaminer l'eau sacrée de Turua). Quatre animaux doivent être maintenant sacrifiés.

L'auteur utilise des poulets dont il arrache la tête à main nue. Chacun d'eux est d'abord saigné sur la rive puis dans l'eau dans les directions des quatre points cardinaux. Ces sacrifices aux démons des quatre coins du monde constituent apparemment un rituel païen auquel l'auteur ne fait que vaguement allusion, mais qui semble important.

Les corps des quatre animaux sacrificiels sont jetés dans la partie la plus profonde de l'étendue d'eau ; ils coulent immédiatement comme des pierres. Les sortilèges précédents ont, en fait, lentement invoqué le Turua qui arrive maintenant affamé. Pour l'instant, les animaux sacrifiés suffisent à le rassasier.

La cérémonie se continue avec force pompes si l'on en croit l'auteur, mais le Turua est désormais bel et bien là. Comme pour les autres sortilèges, presque tout le rituel cité est inutile ; le sortilège se termine dès que le Turua se présente.

D'après le texte, l'auteur marchande ensuite avec le Turua, ce qui se traduit sur-le-champ par des sacrifices plus importants et plus nombreux et, à long terme, par une longue servitude d'adoration. Espérons pour les PJ qu'ils ont préparé une offrande de premier choix, car le Turua est gros, fort et affamé comme un démon, tandis qu'eux-mêmes sont petits, affaiblis et vidés de leurs points de Magie.

Lancer ce sortilège ne coûte que 1 point de Magie ; l'essentiel de l'investissement nécessaire a déjà été prélevé au cours des trois rituels qui précèdent. L'arrivée du Turua se traduit par une perte de 1D8/2D10 points de SAN. Il y a 70 % de chances pour que le Turua se présente avant même son Invocation si la Mortification des Sens a bien été menée à son terme.



Appendice B : La guerre du Golfe

Les gros titres du début de l'année 1991 sont généralement consacrés à la guerre contre l'Irak, à l'opération Tempête du Désert. Le calendrier qui suit rappelle les titres du *New York Times* et présente un bref résumé des événements militaires du jour. Il vous servira à renseigner vos joueurs quand leurs PJ décideront de regarder un journal papier ou télévisé.

Soulignons que, certains jours, des événements sont susceptibles d'interagir avec ceux de la campagne. Le 2 février, par exemple, il se produit une collision entre deux avions sur l'aéroport de Los Angeles. Cet accident ne précède que de deux jours le propre atterrissage acrobatique des PJ. De même, il est intéressant de noter que le second de Labib s'appelle Aziz et porte donc le même nom que le second de Saddam Hussein, (Tariq) Aziz. Exploitez à fond la paranoïa des joueurs. Ces articles de presse peuvent et doivent servir à accroître la tension. Nombre d'aides de jeu sont trouvées dans les journaux ; transmettez-les avec les nouvelles du jour.

Quand la partie commence, la Guerre du Golfe est déjà en cours. Les alliés maintiennent un bombardement aérien continu des forces irakiennes et ne rencontrent pratiquement aucune résistance. Après 45 000 sorties, seuls quinze malheureux avions ont été abattus ; l'aviation irakienne est complètement inopérante. Pendant la première semaine de la campagne (du 28 janvier au 3 février), des tanks irakiens attaquent parfois les lignes alliées pour les sonder, mais sont systématiquement défaits.

Lundi 28 janvier

"LES ÉTATS-UNIS BOMBARDENT LES TERMINAUX KOWEÏTIENS POUR ARRÊTER LA MARÉE NOIRE"

Les États-Unis ont bombardé des installations pétrolières contrôlées par l'Irak sur la côte du Koweït. Ces bombardements visent à interrompre l'alimentation de l'énorme marée noire délibérément créée par l'Irak il y a une semaine.

"Les Giants gagnent le Super Bowl au finish !"

"La marée noire géante menace l'alimentation en eau de l'Arabie Saoudite"

Mardi 29 janvier

"80 AVIONS IRAKIENS EN IRAN. QUELLES SONT LES INTENTIONS DE L'IRAN ? LES U.S.A. DÉCLARENT LA MARÉE NOIRE ENDIGUÉE."

"L'asile accordé par l'Iran aux avions irakiens remet sa neutralité en question"

Les envols d'avions irakiens pour l'Iran se poursuivent en masse. Des représentants du Pentagone ont annoncé que plus de 80 avions irakiens avaient atterri sur divers aéroports iraniens.

Mercredi 30 janvier

"L'IRAN ASSURE QUE LES AVIONS IRAKIENS NE COMBATTRONT PLUS. LES U.S.A. L'EMPORTENT, ANNONCE BUSH."

Résumé militaire : Pendant ces derniers bombardements, d'une rare intensité, l'Irak a annoncé, sans en préciser le nom ou la nationalité, qu'un aviateur capturé était mort dans la destruction d'un bâtiment gouvernemental où "il avait été évacué". Plus près de la frontière saoudienne, des avions alliés ont surpris un convoi irakien qui progressait dans le désert et détruit 24 tanks, véhicules blindés et camions.

Sur les 28 aviateurs portés manquants, 11 sont maintenant officiellement prisonniers, sept Américains, deux Britanniques, un Italien et un Koweïtien. La liste des disparus comprend sept autres Américains.

Les Irakiens ont jusqu'ici abattu 18 appareils alliés dont 11 américains. L'Irak a déclaré avoir abattu hier 6 "cibles aériennes" supplémentaires sans qu'il y ait eu de pertes alliées répertoriées.

On pense maintenant que 90 appareils irakiens ont pu atteindre l'Iran. Les U.S.A. ont déjà détruit 52 Mig-23 irakiens, 27 dans les airs et 25 au sol.

Jeudi 31 janvier

"RAID IRAKIEN CONTRE LA FRONTIÈRE SAOUDIENNE. LES U.S.A. LIVRENT LEUR PREMIER COMBAT AU SOL."

"12 Marines tués"

Les premiers combats au sol d'importance de la guerre du Golfe Persique se sont produits dans la nuit de mardi et ce matin, quand des bataillons de tanks irakiens ont attaqué les positions alliées près de la frontière koweïtienne. Les Irakiens ont été presque partout repoussés par les Marines U.S. et l'infanterie arabe. Ils se sont tout de même emparé de la ville portuaire désertée de Khafji.

Vendredi 1er février

"LES SAOUDIENS REPRENNENT LA VILLE FANTÔME. LES ALLIÉS BOMBARDENT UNE AUTRE COLONNE IRAKIENNE."

Khafji, Arabie Saoudite. Cette ville frontière désertée, située entre le Koweït occupé et l'Arabie Saoudite, a été récupérée cette nuit par les Saoudiens ; elle montre les traces d'intenses combats.

Les commandants Marines du front de Khafji déclarent que cinq ou six divisions irakiennes, 60 000 soldats, se sont

regroupées près de la ville koweïtienne de Wafra, un centre pétrolier à 55 kilomètres de Khafji.

"De nouvelles bases pour les U.S.A. Des B-52 en Espagne — Les Britanniques offrent aussi une base aérienne."

Washington. Pour intensifier les bombardements par B-52 des forces irakiennes au sol, les États-Unis ont secrètement stationné certains bombardiers en Espagne et obtenu la permission d'utiliser de même un terrain britannique, indiquent aujourd'hui certains fonctionnaires occidentaux.

Samedi 2 février

"LES ALLIÉS CONTINUENT DE BOMBARDER LES UNITÉS IRAKIENNES À LA FRONTIÈRE KOWEÏTIENNE"

Dhahran, Arabie Saoudite. Les forces aériennes alliées ont continué de frapper les positions des troupes irakiennes alors que tirs d'artillerie et de tanks résonnaient à la frontière.

Des représentants du Pentagone ont estimé cette présence irakienne à 8 000 hommes, une estimation fortement en baisse depuis hier puisqu'on parlait parfois de 60 000 soldats.

Résumé militaire : Le Pentagone mène une enquête sur la mort de 11 Marines U.S. qui auraient été tués dans la nuit de mardi à Khafji par des jets de l'Air Force. En plus de ces 11 Marines, la liste des pertes américaines dressée par le Pentagone comprend 23 disparus, 8 prisonniers confirmés et 9 blessés.

Le commandement U.S. a entériné la perte d'un hélicoptère AC-130 et des 14 membres de son équipage (mardi). Cela porte le nombre des appareils U.S. abattus à 13. Le nombre des autres avions perdus par la coalition est de 7.

Plus de 500 Irakiens ont été faits prisonniers à la bataille de Khafji et un bulletin du commandement britannique indique que 30 Irakiens y ont été tués.

Le nombre des avions irakiens immobilisés en Iran reste de 89 et le commandement U.S. a arrêté son bilan à 27 avions irakiens abattus et 28 détruits au sol.

"F. W. DeKlerk promet d'en finir avec l'Apartheid"

"Collision entre un Boeing USAir et un avion navette à Los Angeles"

Un Boeing 737 USAir est entré en collision avec le vol 5569 Sky West pour Palmdale, Californie, qui transportait dix passagers et deux pilotes. Une boule de feu a balayé le Boeing.

"La Banque Fédérale baisse ses taux directeurs pour aiguillonner l'économie"

Dimanche 3 février

"FIN DE LA MARINE IRAKIENNE, ANNONCENT LES ALLIÉS. 2 JETS U.S. ABATTUS"

Alors que les bombardiers alliés continuent de frapper les troupes irakiennes au sud du Koweït, le commandement américain a indiqué que les alliés avaient définitivement mis hors d'état de nuire la petite mais dangereuse marine de guerre irakienne, essentiellement des petits bâtiments lance-missiles mer-mer. Le commandement américain a aussi annoncé que les canonniers irakiens avaient abattu deux avions américains.

Résumé militaire : Téhéran aurait rejeté la demande d'un envoyé de Bagdad concernant le retour des avions militaires irakiens, une centaine peut-être, qui ont trouvé refuge en Iran.

Un Marine a été tué et deux autres blessés dans un convoi frappé hier par des bombes cluster probablement lâchées par un avion américain. Si la chose est confirmée, elle constitue le second cas de "feu ami". En fait, tous les morts enregistrés à cette date ont été tués par ce "feu ami" plutôt que par les Irakiens.

"La recherche des victimes du crash de Los Angeles continue"

"Le Président à la recherche de 23 milliards d'économie sur l'Aide Médicale"

Lundi 4 février

"LES BOMBARDIERS U.S. FRAPPENT LES BASES AÉRIENNES ET LIGNES DE RAVITAILLEMENT IRAKIENNES"

Les attaques portées contre les lignes de ravitaillement des 545 000 Irakiens au front continuent sans faiblir.

Résumé militaire : Deux aviateurs ont été tués au Koweït dans le crash de leur B-52 et trois autres sont portés disparus. À la perte de ce B-52, intervenue alors qu'il regagnait sa base, s'ajoutent celles, en Arabie Saoudite, d'un AH-1 Cobra avec ses deux pilotes et d'un hélicoptère UH-1 avec son équipage de quatre personnes. Ces pertes n'ont pas été ajoutées à la liste des "pertes au combat" car jugées "sans rapport avec les combats".

Les pertes américaines totalisent maintenant 14 morts au combat, 26 aviateurs disparus et 8 prisonniers de guerre confirmés. Aucune donnée crédible sur les pertes civiles et militaires irakiennes n'est disponible, cependant le nombre d'appareils irakiens détruits est en nette augmentation puisqu'il a été porté à 99 au moins.

L'utilisation de la force de frappe aérienne se poursuit. Dans le monde arabe, l'opinion publique commence à considérer très défavorablement l'offensive, suite aux annonces irakiennes déplorant de nombreuses pertes civiles. La dernière déclaration publique du Roi Hussein de Jordanie illustre bien ce glissement d'opinion.

"Des bombes aux burgers, la Guerre du Golfe représente le plus gros effort de ravitaillement jamais réalisé"

Alors que les effectifs totalisent maintenant 500 000 hommes avec l'arrivée des renforts d'Allemagne, les autoroutes du désert se mettent à ressembler à une voie express américaine aux heures de pointe : pare-chocs contre pare-chocs. Le plus grand déploiement rapide de l'histoire militaire en est à sa dernière étape.

Mardi 5 février

"LES IRAKIENS VONT CRAQUER, ANNONCE SCHWARZKOPF"

Le Général H. Norman Schwarzkopf, Commandant en Chef des forces américaines, explique qu'il y a peu de chances de voir Saddam Hussein se lasser de la guerre car il a "une approche tactique de la guerre très rudimentaire". Mais, à son avis, il n'en va pas de même avec les militaires irakiens. Leur moral va commencer à craquer, a dit le général, et il n'est déjà "pas très bon".

Résumé militaire : Le U.S.S. *Missouri* a fait feu de ses canons de 400 mm pour la première fois depuis la Guerre de Corée.

Un hélicoptère UH-1N des Marines s'est écrasé avec quatre hommes à bord en Arabie Saoudite ; c'est le second hélicoptère perdu en 24 heures. Considérée comme "sans rapport avec les combats", cette perte ne sera pas ajoutée aux 22 appareils alliés déjà abattus, dont 15 américains. L'Irak a annoncé que son armée avait abattu neuf avions de plus.

Mercredi 6 février

"BUSH DOUTE QUE LES FRAPPES AÉRIENNES SUFFIRONT À RÉDUIRE L'ARMÉE IRAKIENNE. LES UNITÉS D'ÉLITE SONT TOUJOURS JUGÉES OPÉRATIONNELLES."

Les analystes du Pentagone pensent que ces trois semaines de bombardement records ont à peine ébranlé l'efficacité de la Garde Républicaine et des divisions de chars qui attendent le long de la frontière irako-koweïtienne.

Résumé militaire : Au moins dix appareils de plus se seraient enfuis en Iran. Cela porte le total des avions et équipages immobilisés dans ce pays à 110.

"Les Soviétiques renforcent leur quadrillage militaire. 86 villes sous loi martiale."

Jeudi 7 février

"LES TROUPES D'ÉLITE IRAKIENNES SONT BIEN AFFECTÉES PAR LES BOMBARDEMENTS, INSISTENT NOS ALLIÉS"

Des officiers supérieurs alliés soutiennent que les semaines de bombardements continuels ont affaibli significativement la Garde Républicaine, élite de l'armée irakienne. Mais la plupart ajoutent que cette préparation aérienne doit encore se poursuivre avant que l'offensive au sol puisse démarrer.

Résumé militaire : Un communiqué irakien indique que 150 personnes, dont 36 enfants, ont été tuées par un raid aérien allié à Nasirlya dans le sud du pays. Le gouvernement a aussi déclaré que son artillerie avait tué quarante soldats alliés.

Dix-sept soldats irakiens se sont rendus à des unités alliées, ce qui porte le total des prisonniers à 850. Au moins quatre chasseurs irakiens ont essayé de s'enfuir en Iran et au moins deux ont été abattus par l'aviation américaine.

Aucun rapport de pertes alliées aujourd'hui.

"Le Plan Bush contre la mortalité infantile viendrait ponctionner l'aide sociale"

Vendredi 8 février

"L'I.R.A. ATTAQUE LE N° 10 DOWNING STREET AU MORTIER EN PLEIN CONSEIL DES MINISTRES"

Trois obus de mortier ont été tirés depuis une camionnette abandonnée en direction des bureaux du Premier Ministre John Major au 10 Downing Street. Un des obus a explosé dans le jardin alors que le Premier Ministre présidait un conseil de guerre.

"Les alliés prévoient d'intensifier leurs attaques contre l'Irak dans les semaines qui viennent"

Dhahran, Arabie Saoudite. Le chef des forces britanniques dans le Golfe Persique a déclaré qu'une guerre au sol était maintenant inévitable et que les alliés comptaient encore intensifier leurs violentes attaques aériennes contre les troupes du Président Saddam Hussein dans les semaines à venir.

Résumé militaire : Les bombardements sur Bagdad se sont poursuivis presque continûment, de même que les attaques aériennes contre les ponts et autres points de passage permettant de ravitailler les troupes au Koweït.

La date de l'offensive terrestre des alliés contre les forces du Président Saddam Hussein va être le principal sujet discuté par le Secrétaire à la Défense Dick Cheney et le Général Colin L. Powell, Chef de l'état major, qui vont rencontrer aujourd'hui en Arabie Saoudite le Commandant en Chef des troupes alliées, le Général H. Norman Schwarzkopf.

Il n'y a pas eu de pertes alliées aujourd'hui.

Un FA-18 Hornet de la Navy s'est écrasé dans le Golfe Persique alors qu'il regagnait son bâtiment porteur ; son pilote a été porté disparu. Un hélicoptère Huey de l'armée s'est écrasé en tuant un soldat et en en blessant quatre autres. Dix-huit avions américains et sept avions alliés ont été abattus, aucun en combat aérien, pendant cette guerre.

Un F-15 de l'US Air Force a abattu au moins deux chasseurs Su-22 irakiens, et peut-être un troisième, qui tentaient de s'enfuir de la zone de guerre. De source alliée, 134 appareils irakiens ont atterri dans le sanctuaire iranien, 37 ont été abattus et environ une centaine d'autres ont été détruits au sol, ce qui met hors de combat plus de la moitié de l'aviation militaire irakienne estimée à 700 appareils.

"Le Plan Dinkins reçoit le soutien des législateurs les plus écoutés"

Samedi 9 février

"CHENEY PRÉCONISE UNE OFFENSIVE TERRESTRE ET MARITIME POUR DÉBUSQUER LES IRAKIENS"

Dick Cheney a félicité des pilotes et mécaniciens américains en leur disant qu'ils faisaient partie de "la campagne aérienne la plus efficace de l'histoire du monde", mais il a ajouté que des attaques terrestres et amphibies seraient nécessaires pour déloger les troupes du Président Saddam Hussein de leurs tranchées et les rendre vulnérables à d'autres bombardements aériens.

"Les nuages retardent les bombardements"

Le mauvais temps a forcé les pilotes alliés à annuler plus de la moitié des raids de bombardements prévus ce jour sur des cibles prioritaires en Irak et au Koweït.

"L'Ombre de Moscou pèse sur le vote pour l'indépendance lituanienne"

"Crash de Détroit : une erreur de pilotage dans le brouillard d'après les enregistrements"

Les autorités aériennes ont rendu publics, aujourd'hui, des enregistrements de la tour de contrôle de Détroit, qui montrent que le pilote d'un des avions de la collision du 3 décembre avait déjà reçu l'ordre de décoller quand les contrôleurs ont appris qu'un second avion s'était perdu sur la même piste. Huit personnes avaient été tuées dans la collision quasi frontale des deux appareils. L'aile du vol 299, un Boeing 727, avait déchiré le fuselage du vol 1489 alors qu'il prenait son envol à environ 200 km/h.

"Chaos à la tour de Los Angeles"

Une contrôleuse aérienne a indiqué jeudi aux enquêteurs fédéraux qu'elle croyait dégagée la piste où deux avions se sont heurtés la semaine dernière et que son premier réflexe a été de penser à une bombe. La liste des 34 victimes de cette collision du 1er février a été communiquée par les services du Coroner du Comté de Los Angeles.

Dimanche 10 février

"LES CHEFS D'UNITÉS U.S. AURAIENT DEMANDÉ UN DÉLAI DE TROIS SEMAINES AVANT L'OFFENSIVE AU SOL"

Des officiers supérieurs ont déclaré aujourd'hui que les chefs d'unités sur le terrain recommandent encore trois semaines au moins de bombardements aériens contre les forces du Président Saddam Hussein avant d'entreprendre une offensive au sol.

Résumé militaire : Le commandement militaire a annoncé que, le temps venu, il se lancerait dans une "Bataille Air Terre", un concept développé dans les années 70 dans l'hypothèse d'une guerre en Europe. La méthode vise à frapper les arrières d'un vaste déploiement ennemi afin de couper le ravitaillement du front. Menée à bien, cette stratégie doit rapidement mettre fin à la campagne avec des pertes minimales ; son échec se traduirait par le chaos sur le champ de bataille et une guerre prolongée.

Le commandement général de Riyad indique qu'à la date d'hier, plus de 150 chars irakiens, 650 pièces d'artillerie et 600 véhicules blindés de transport de troupes sont confirmés comme détruits. S'y ajoutent 36 avions et 3 hélicoptères abattus, ainsi que 121 chasseurs et 26 transports militaires réfugiés en Iran avec leurs équipages. Six ou sept de ces appareils militaires se sont écrasés en route.

"Les U.S.A. appuient les forages pétroliers dans de nouveaux sites océaniques. L'Alaska particulièrement concernée par ce plan"

Lundi 11 février

"Cheney rentre à Washington avec un appel à la prolongation des bombardements"

Après avoir écouté pendant une semaine les avis stratégiques des différents commandants d'unités stationnées en Arabie Saoudite, le Secrétaire à la Défense Dick Cheney a rejoint Washington aujourd'hui. Il doit participer à plusieurs réunions avec le Président Bush au sujet des prochaines

actions militaires des États-Unis et des alliés dans le Golfe Persique.

"Hussein encourage les Irakiens à tenir"

Résumé militaire : 400 civils irakiens sont morts dans la destruction d'un bunker militaire, ce qui a gravement affecté le soutien populaire à la Guerre du Golfe. Certaines déclarations de Saddam Hussein laissent entendre qu'il serait prêt à renoncer au Koweït. Le Président Gorbatchev continue de rechercher une solution diplomatique et demande aux États-Unis de remettre à plus tard une offensive terrestre.

Mardi 12 février

"Les alliés intensifient l'offensive aérienne. Les raids se concentrent sur les forces irakiennes au Koweït"

Alors que le ciel se dégage et qu'un officier américain déclare que c'est une "belle journée pour bombarder", les alliés annoncent aujourd'hui qu'ils vont encore accroître leurs attaques déjà très importantes contre la Garde Républicaine irakienne et les autres unités qui occupent le Koweït.

"Le Président remet l'offensive terrestre à plus tard"

Après le rapport de Cheney, Bush n'a pas précisé quels délais il s'accordait pour décider d'une offensive terrestre.

Mercredi 13 février

"DES BOMBARDEMENTS ALLIÉS RECORDS DÉVASTENT LE KOWEÏT"

Dhahran, Arabie Saoudite. Les obus alliés tirés depuis la terre, la mer et l'air n'ont cessé de pleuvoir aujourd'hui sur l'infanterie, les blindés et l'artillerie irakienne du sud du Koweït. Un porte-parole militaire a indiqué qu'il s'agissait de la plus grande opération combinée de la Guerre du Golfe Persique.

"Hussein rencontre un envoyé soviétique et parle de mettre fin à la guerre"

Jeudi 14 février

"L'IRAK ACCUSE LES U.S.A. D'AVOIR TUÉ DES CENTAINES DE CIVILS DANS UN ABRI. UNE CIBLE MILITAIRE, RÉPONDENT LES ALLIÉS"

D'après un communiqué irakien, deux bombes lâchées hier par un chasseur furtif américain ont détruit une construction en béton dans un quartier résidentiel de Bagdad et tué des centaines de civils. Les autorités irakiennes indiquent que le bâtiment était depuis longtemps utilisé comme abri. Les autorités américaines répondent qu'il est prouvé qu'il s'agissait d'un centre de communication militaire.

"Bush dans l'impasse : les pertes civiles irakiennes pourraient fragiliser l'Alliance et précipiter une offensive terrestre"

Bulletin de guerre : D'après des réfugiés en Jordanie, soixante Jordaniens et Soudanais qui fuyaient la guerre ont été tués dans l'attaque de leur bus par des avions alliés. Ces réfugiés disent que trente personnes ont été tuées quand un missile a frappé un des deux autocars qui quittaient samedi le Koweït pour la Jordanie. Lundi, une attaque alliée contre deux autres autocars a tué trente Soudanais et blessé dix autres sur la route Bagdad-Amman.

Le commandement américain indique que, pendant les dernières vingt-quatre heures, 2 800 sorties ont été effectuées contre des cibles en Irak et au Koweït ; 200 d'entre elles visaient la Garde Républicaine. Cela porte le total des sorties à 67 000. Les forces de la coalition continuent d'échanger des tirs "périodiques et sporadiques" avec les unités irakiennes de la frontière irako-saoudienne.

Vendredi 15 février

"Les alliés cherchent les moyens d'épargner les civils"

Riyad, Arabie Saoudite. Des officiers supérieurs américains ont déclaré ce jour qu'ils avaient ordonné des études complètes des méthodes qui permettraient d'éviter à l'avenir un incident semblable.

"Les U.S.A. maintiennent leur déclaration sur le bombardement et déclarent l'enquête terminée. Les Irakiens accablent les U.S.A. alors que le sauvetage continue"

Des dizaines de corps ont été extraits hier d'un bâtiment bombardé de Bagdad. Le gouvernement de Saddam Hussein condamne ce qu'il appelle une attaque préméditée contre un abri antiaérien. Celle-ci aurait, d'après lui, tué des centaines de civils. Les autorités irakiennes indiquent que 288 corps ont été retirés jusqu'ici des décombres, dont 91 cadavres d'enfants. Les journalistes qui ont visité le site précisent qu'ils n'ont pas trouvé trace d'équipement militaire ou de communications.

Résumé militaire : Les autorités américaines annoncent un succès croissant des attaques visant à détruire le potentiel militaire de l'Irak au Koweït. Elles précisent que 1 300 chars, soit presque le tiers des 4. 280 déployés par Bagdad, ont été détruits.

La mort de deux pilotes alliés dans le crash de leur avion porte le total des pertes américaines à 62, dont 14 tués, 12 blessés, 28 disparus et 8 prisonniers de guerre.

Un communiqué américain a annoncé la perte d'un avion de brouillage EF-111A Raven au nord de l'Arabie Saoudite. Cette perte porte le total des avions alliés détruits à 27, dont 19 américains.

Samedi 16 février

"LES IRAKIENS ACCEPTENT L'IDÉE D'UN RETRAIT MAIS IMPOSENT UNE LISTE DE CONDITIONS. UNE SINISTRE FARCE, DÉNONCE BUSH"

Washington. La proposition irakienne d'aujourd'hui sur le Koweït semble ouvrir une nouvelle phase dans la crise du Golfe. La cohésion de la coalition anti-Bagdad va probablement être sévèrement mise à l'épreuve, en particulier en ce qui concerne les rapports États-Unis/Union Soviétique.

"Les autorités U.S. expliquent l'offre irakienne par ses pertes croissantes sur le champ de bataille"

Membres du "Conseil Restreint" : Commandement Révolutionnaire Irakien

Saddam Hussein : Président de l'Irak. Président du Conseil, Maréchal et Commandant en Chef des forces armées.

Izzat Ibrahim : Président du Conseil Adjoint. Le commandant en second officiel.

Taha Yassin Ramadan : Premier Adjoint du Premier Ministre. Chef de la milice du Part Baath, estimée à 850 000 hommes.

Saddun Hammadi : Adjoint du Premier Ministre. Ministre d'État des Affaires Étrangères.

Tariq Aziz : Ministre des Affaires Étrangères et Adjoint du Premier Ministre. Précédemment Ministre à l'Information.

Résumé : Pour la première fois une déclaration irakienne envisage le retrait du Koweït. Mais la multitude des conditions posées en affaiblit tellement la portée qu'elle est immédiatement rejetée par les États-Unis et leurs principaux alliés.

La guerre se poursuit sans changement. Les commandants d'unités américaines déclarent que les troupes irakiennes seront attaquées par les airs même si elles abandonnent l'abri de leurs bunkers, le Président Bush pouvant seul ordonner une trêve.

La joie avait éclaté à Bagdad à l'annonce de la déclaration irakienne sur le Koweït mais l'espoir général est rapidement retombé après un raid aérien qui a illuminé le ciel au-dessus

des faubourgs de la capitale. Pourquoi, demande un haut fonctionnaire dépité, continuent-ils de bombarder maintenant que l'Irak leur a donné le moyen "d'en sortir" ?

La perte d'un avion britannique, la veille, porte le total des pertes de la coalition à 28 appareils, dont 19 américains. Un A-6E américain s'écrase en atterrissant sur le porte-avions *America*, apparemment suite à une panne de freins.

Dimanche 17 février

"La stratégie terrestre se concentre sur l'arrière"

Dans la bataille qui va les opposer aux forces irakiennes, on s'attend à ce que les divisions américaines s'enfoncent rapidement en territoire irakien, contournant et isolant les principales défenses fortifiées de l'ennemi.

Résumé militaire : Un communiqué irakien annonce que les avions alliés ont tué 150 civils sur un marché de la ville de Fallujah, à l'ouest de Bagdad. Un officier supérieur de la coalition explique qu'une bombe guidée par laser s'est écartée de sa cible et a frappé le marché surpeuplé.

Deux chasseurs-bombardiers américains A-10 qui attaquaient une position retranchée de la Garde Républicaine ont été abattus par des missiles sol-air. Au même moment, un F-16C s'écrasait au cours d'un atterrissage aux instruments en Arabie Saoudite.

Le commandement américain établit le compte des prisonniers irakiens aux environs de 1 300.

Un hélicoptère irakien a été abattu, ce qui porte le nombre d'appareils ennemis abattus en combat aérien à 36 voilures fixes et six hélicoptères.

"Pertes records des banques. Le système ne serait pas en danger"

Depuis 50 ans, les banques n'ont jamais été confrontées à autant de défauts de remboursement.

Lundi 18 février

"Combats entre forces U.S. et irakiennes à la frontière saoudienne"

Riyad, Arabie Saoudite. Alors que le Secrétaire d'État irakien aux Affaires Étrangères se rendait à Moscou pour participer à des pourparlers destinés à éviter une coûteuse guerre terrestre dans le Golfe Persique, les troupes américaines ont combattu les forces irakiennes dans une série d'escarmouches à la frontière nord de l'Arabie Saoudite.

Résumé Militaire : Tariq Aziz est allé à Moscou pour discuter avec le Président Mikhaïl Gorbatchev.

Roland Dumas, le Ministre français des Affaires Étrangères, annonce "nous sommes à la veille ou l'avant-veille d'une offensive terrestre qui libérera le Koweït". Des rapports indiquent que, du côté saoudien de la frontière, on assiste aux plus importants mouvements militaires enregistrés depuis plusieurs semaines alors que les derniers préparatifs de l'offensive se poursuivent.

Deux soldats américains ont été tués hier et six autres blessés quand leur véhicule blindé a été touché dans un des engagements frontaliers. D'après les autorités alliées, les véhicules ont probablement été frappés par des missiles Hellfire tirés par un hélicoptère d'attaque américain Appache.

Dix des 14 soldats américains tués en combat au sol pendant la Guerre du Golfe Persique l'ont été par "feu ami" contre quatre tués par les Irakiens.

Un communiqué rapporte la perte d'un appareil Huey UH-1 dans un accident "sans rapport avec les combats". L'équipage a été porté disparu.

De source américaine, trois chars, deux véhicules blindés, quelques mortiers et un lance-roquettes ont été détruits dans les combats d'hier.

Pendant toute cette semaine, la diplomatie soviétique travaille à une trêve.

Mardi 19 février

"Gorbatchev présente à l'Irak une proposition de paix"

"2 navires U.S. gravement endommagés par des mines irakiennes dans le Golfe Persique"

Deux navires U.S. qui croisaient devant le Koweït pour préparer l'offensive alliée, ont touché des mines irakiennes aujourd'hui. Dans le même temps, les forces terrestres alliées ont intensifié leurs barrages d'artillerie et taillé des voies de passage dans les levées de sable et de roc qui marquent la frontière entre l'Arabie Saoudite et le Koweït.

Résumé militaire : Un F-16 Falcon s'est écrasé à environ 65 km à l'intérieur du Koweït occupé, mais le pilote a été récupéré par une unité spécialisée dans ce genre d'opération.

Le *Princeton*, un croiseur lance-missiles, a touché une mine dans le Golfe Persique et perdu 50 % de sa capacité motrice. Indépendamment, le porte-hélicoptères *Tripoli* a lui aussi touché une mine. Sept personnes en tout ont été blessées, aucune sérieusement.

Le nombre de prisonniers irakiens est maintenant de 1 400.

"Deux terminaux ferroviaires londoniens touchés par des bombes de l'I.R.A."

Pour la seconde fois en 11 jours, l'I.R.A. a frappé au centre de Londres aujourd'hui. Deux bombes ont explosé dans des gares tuant un homme et blessant 40 personnes.

Mercredi 20 février

"BUSH REFUSE LE PLAN DE PAIX SOVIÉTIQUE. AZIZ RETOURNERA PEUT-ÊTRE À MOSCOU"

Résumé militaire : Alors que les espoirs d'un règlement négocié naissent et meurent, l'artillerie et l'aviation de la coalition continuent de bombarder des cibles situées en Irak et au Koweït occupé. Le Président Bush a jugé la proposition de paix soviétique insuffisante et le Pentagone a déclaré que les forces terrestres étaient "maintenant prêtes" à passer à l'offensive.

Un unique missile Scud irakien, le 67ème tiré à cette date, est tombé en Israël sans faire de victimes.

Un Thunderbolt A-10 a été perdu au-dessus du Koweït, portant à 31 les pertes alliées ; le pilote a été porté disparu.

L'U.S.S. *Princeton* a été retiré du champ de bataille suite aux gros dommages qu'il a subis. Le porte-hélicoptères *Tripoli* qui avait vu lundi une mine percer sa coque d'un trou de 6 mètres sur 5 a pu réparer et continue sa mission.

Cinq avions irakiens ont été détruits au sol ainsi que 5 batteries de missiles Scud, 8 chars, 5 pièces d'artillerie, 3 transports de troupes blindés, 1 orgue de Staline, 15 camions et 2 bunkers de munitions.

Jeudi 21 février

"DES ESCARMOUCHES DE PLUS EN PLUS VIOLENTES PRÉSAGENT PEUT-ÊTRE UNE ATTAQUE GÉNÉRALE. LES SOVIÉTIQUES ATTENDENT UNE RÉPONSE DE BAGDAD"

Dhahran, Arabie Saoudite. Les troupes américaines ont combattu les forces irakiennes dans une série de violentes rencontres qui préparent peut-être une offensive terrestre précipitée. Les troupes U.S. ont détruit un grand nombre de chars et de mortiers aujourd'hui et fait prisonniers plus de 450 soldats irakiens. Les forces terrestres américaines n'avaient pas été si directement engagées depuis la bataille de Khafji trois semaines plus tôt.

"Les États-Unis et la Grande-Bretagne refusent le plan soviétique"

Les États-Unis et la Grande-Bretagne ont répondu à Moscou qu'ils trouvaient sa proposition de cesser le feu inacceptable. Il y manque un calendrier précis du retrait des troupes irakiennes et les garanties qui obligeraient Bagdad à accepter toutes les résolutions du Conseil de Sécurité.

Résumé militaire : Les pilotes alliés ont accompli 2 900 missions ces dernières 24 heures, ce qui porte leur total à plus de 88 000 depuis le début du conflit.

Un soldat U.S. a été tué dans une escarmouche avec les Irakiens sur la frontière saoudienne, ce qui porte le nombre des Américains tués aux combats à 17. Sept soldats U.S. ont été blessés pour un nouveau total de 27.

Aucun appareil américain n'a été touché hier.

Les raids de bombardements ont détruit 28 chars et 30 autres véhicules. Le bilan établi par le Pentagone fait état de 1 400 chars, 800 véhicules blindés et 1 200 pièces d'artillerie détruits à cette date.

Vendredi 22 février

"LES SOVIÉTIQUES ANNONCENT QUE L'IRAK ACCEPTE DE SE RETIRER DU KOWEÏT À LA CONDITION D'UNE TRÊVE ET D'UN ARRÊT DES SANCTIONS. BUSH REJETTE CES CONDITIONS. LA GUERRE CONTINUERA"

Moscou a annoncé aujourd'hui après des discussions avec le Ministre irakien des Affaires Étrangères que le Président Saddam Hussein avait donné une réponse "positive" à la nouvelle proposition de paix soviétique et acceptait un retrait du Koweït. Après avoir pris l'avis de ses conseillers jusqu'à minuit, le Président Bush a décidé que les États-Unis ne pouvaient accepter ce dernier plan soviétique d'un retrait irakien du Koweït.

Bush a envoyé un ultimatum au Koweït. Les États-Unis donnent aux Irakiens jusqu'au 23 février à midi, heure de Washington, pour libérer le Koweït avant l'invasion américaine.

Résumé militaire : Les échanges d'artillerie et les combats au sol gagnent en importance et en violence sur la frontière saoudienne. Le plus gros bombardement d'artillerie de la guerre a vu une division blindée et de l'artillerie britanniques ainsi que des hélicoptères américains pilonner des fortifications ennemies. Des avions américains ont bombardé Bagdad alors même que la radio irakienne diffusait un enregistrement du Président Saddam Hussein qui appelait à continuer le combat.

Deux pilotes américains ont été tués dans le crash de leur hélicoptère de reconnaissance OH-58. Sept soldats américains ont été tués quand leur UH-60 s'est écrasé en Arabie Saoudite. On soupçonne que ces morts seront répertoriées comme "sans rapport avec les combats" ce qui porte à 40 les décès sous cette étiquette.

Deux appareils ont été ajoutés à ces pertes "sans rapport avec les combats" : un moteur de chasseur F-16 a cassé pendant qu'il refaisait le plein et un CH-46 de l'U.S. Marine a été irrémédiablement endommagé pendant un atterrissage aux instruments. Ces accidents n'ont officiellement pas fait de blessés.

Un commandant U.S. a déclaré que 2 100 chars ennemis avaient été détruits à ce jour.

Samedi 23 février

"BUSH EXIGE UN RETRAIT IRAKIEN IMMÉDIAT MALGRÉ SON ACCORD AU PLAN SOVIÉTIQUE EN TROIS SEMAINES. LES CHAMPS PÉTROLIERS ET LES TRANCHÉES DU KOWEÏT EN FLAMMES"

Alors que l'Union Soviétique continue de s'investir dans la recherche d'une paix négociée dans le Golfe Persique, le Président Bush a transmis aujourd'hui au Président Saddam Hussein d'Irak ce qu'il appelle le dernier avertissement de la coalition : commencer le retrait de l'Irak à midi, aujourd'hui, sous peine d'une offensive massive.

"L'Irak juge l'ultimatum de Bush 'honteux' mais semble faiblir"

Résumé militaire : L'artillerie et les chasseurs-bombardiers alliés ont pilonné les forces irakiennes au Koweït alors que l'Irak commence à détruire les derricks pétroliers et l'équipement de communications du Koweït. Le commandement allié a annoncé que 150 des 950 puits du pays étaient en flammes.

Un Marine U.S. a été tué et 5 autres blessés par l'artillerie irakienne. Après 36 jours de combat, les pertes officielles américaines sont de 24 tués, 28 disparus, 33 blessés et 9 prisonniers de guerre.

Dix-huit chars irakiens et quinze autres véhicules ont été détruits ainsi que sept lanceurs mobiles Scud et quatre missiles Scud.

Dimanche 24 février

"LES FORCES ALLIÉES ENVAHISSENT L'IRAK ET LE KOWEÏT. SADDAM HUSSEIN A IGNORÉ L'ULTIMATUM. BUSH PRÉVOIT UNE VICTOIRE RAPIDE ET DÉCISIVE"

Dhahran, Arabie Saoudite. Un gigantesque assaut contre l'Irak a été déclenché environ deux heures après l'aube ce matin. L'heure ultimatum fixée par le Président Bush était passé sans le moindre signe ou annonce d'un retrait irakien.

Des rapports émanant des unités terrestres alliées indiquent que des milliers de chars et des dizaines de milliers de soldats ont commencé à foncer vers l'Irak et le Koweït à 4 h heure locale, ou 8 h heure de Washington, protégés par un assourdissant barrage d'artillerie terrestre et navale. À peu près au même moment, les sirènes de la défense antiaérienne retentissaient dans les grandes villes de l'Arabie Saoudite pour annoncer l'arrivée des missiles Scud irakiens. Il n'y a pas eu de blessés, disent les autorités.

"Le Kremlin espère qu'Hussein aura 'les tripes' de se retirer, dit un porte-parole"

Résumé militaire : L'offensive terrestre alliée a commencé avec l'entrée de milliers de chars et de dizaines de milliers de soldats au Koweït et en Irak, peu après l'aube.

Les bombardements aériens se sont poursuivis au-dessus du Koweït et de Bagdad. Un grand nombre de bombes au napalm et de "nettoyage" (bombes air-carburant) ont été lâchées sur le Koweït pour dégager la voie à la cavalerie blindée et à l'infanterie. Au moins une base alliée d'hélicoptères a été déjà installée en Irak, selon les rapports.

Des officiers du commandement américain ont annoncé que l'Irak avait entrepris "une campagne systématique d'exécutions" à Koweït City. Ils ont aussi indiqué que l'ennemi avait incendié ou fait sauter 200 puits pétroliers.

Il n'y a pas eu de bilan des pertes.

"L'armée thaïlandaise renverse le gouvernement"

Des chefs militaires ont renversé le gouvernement élu du Premier Ministre Chatichaï Choonhavan aujourd'hui, apparemment sans tirer un coup de feu. Les organisateurs du coup d'État, que l'on disait furieux après la nomination d'un rival à un haut poste gouvernemental, ont accusé le gouvernement de corruption et de complicité avec les ennemis de la monarchie.

Lundi 25 février

"FAIBLE RÉSISTANCE À L'AVANCE RAPIDE DES ALLIÉS EN IRAK ET AU KOWEÏT. DES MILLIERS D'IRAKIENS FAITS PRISONNIERS"

Dhahran, Arabie Saoudite. Les troupes alliées se sont profondément enfoncées dans le Koweït occupé dimanche et ont même atteint les faubourgs de Koweït City avant la nuit, nous indiquent certains officiers supérieurs. À l'ouest, une puissante colonne blindée et une énorme flotte d'hélicoptères ont pris l'Irak d'assaut et se dirigent vers Bassora au nord-est pour isoler la Garde Républicaine, élite de l'armée irakienne.

Le Général Norman Schwarzkopf, le commandant en chef américain, a dit que plus de 5 500 Irakiens avaient été faits prisonniers dans les dix premières heures de cette offensive terrestre si longtemps attendue et que les colonnes alliées, qui continuent de foncer en avant, pouvaient voir des soldats ennemis "par centaines" agiter des drapeaux blancs. Après 22 heures, les rapports font état d'un nombre total de prisonniers approchant les 10 000. Le général a décrit les pertes alliées

comme "extrêmement réduites, remarquablement réduites en fait".

Résumé militaire : Aucun chiffre de pertes irakiennes ne peut être obtenu. Les premiers rapports de pertes américaines citent moins de vingt tués au cours de ce premier jour de guerre terrestre.

Les commandements alliés font état d'énormes destructions d'équipements et blindés irakiens. Un communiqué militaire irakien diffusé à la radio de Bagdad confirme que le pays fait l'objet d'une attaque massive, mais il prétend aussi que "l'attaque ennemie a complètement échoué" et que les alliés ont subi de lourdes pertes.

Mardi 26 février

"L'IRAK ORDONNE À SES TROUPES DE QUITTER LE KOWEÏT MAIS LES U.S.A. POUSSENT LEUR AVANTAGE SUR LE CHAMP DE BATAILLE. UN SCUD TUE DES SOLDATS AMÉRICAINS"

La radio de Bagdad a annoncé cette nuit que l'Irak avait ordonné à ses troupes de se retirer du Koweït.

La résistance irakienne à l'offensive terrestre alliée ne s'est que légèrement durcie lundi, alors que des unités de la Garde Républicaine entraient pourtant en action. Le commandement américain a indiqué qu'il obtenait des "succès phénoménaux" sur tout le front.

"Une gigantesque armada de chars U.S. déferle sur l'Irak"

Résumé de la Guerre : 27 soldats américains ont été tués et 96 autres blessés dans la destruction de leur caserne par un Scud en Arabie Saoudite. Cette attaque par Scud est la pire enregistrée à ce jour. Avant l'attaque, les pertes américaines depuis le début de l'offensive terrestre étaient officiellement de 4 morts et 21 blessés.

Quatre appareils américains ont été perdus et trois des cinq pilotes récupérés.

Les troupes irakiennes continuent de se rendre en masse ; le total des prisonniers est maintenant passé à 20 000. Aucun des deux camps n'a communiqué de chiffres concernant les morts et blessés irakiens.

Un bilan "extrêmement prudent" établi par les chefs d'unités américains indique que plus de 270 chars irakiens ont été détruits en deux jours, dont 35 T-72, joyaux de la cavalerie irakienne.

Mercredi 27 février

"LES UNITÉS ALLIÉES FONCENT À TRAVERS LE KOWEÏT. CONFRONTATION AVEC LES TROUPES D'ÉLITE DE SADDAM EN IRAK. BUSH MÉPRISE LE PRÉTENDU RETRAIT DE L'IRAK"

Dans presque tout le Koweït, les troupes irakiennes faisaient ce matin retraite en désordre, a indiqué le commandement américain. Les forces alliées sont entrées dans la capitale Koweït City, une ruine fumante, désertée par ses occupants irakiens qui l'avaient envahie le 2 août.

De source officielle, l'avant-garde des colonnes blindées alliées s'est enfoncée en Irak jusqu'à l'Euphrate pour couper sa principale ligne de retraite à la Garde Républicaine. D'importantes forces blindées américaines et britanniques ont pris position plus au sud, près de la frontière entre l'Irak et le Koweït, pour combattre les chars de la Garde s'ils se décidaient à un baroud d'honneur.

Toute la nuit, les appareils américains ont pilonné les chars et autres véhicules irakiens qui essayaient d'atteindre Bassora par la route qui part de Koweït City vers le nord. Cette retraite a créé une colonne de 40 ou 50 km de long, large parfois de trois ou quatre véhicules. Si l'on excepte quelques missiles sol-air, la colonne n'avait aucune défense contre les chasseurs-bombardiers F-15, F-111 et F-16 qui leur tombaient dessus, vague après vague, aidés de quelques avions de la U.S. Navy.

Dans le vent et la pluie, "c'était presque Armaguédon" a dit un officier de l'Air Force.

Résumé militaire : Au troisième jour de l'offensive terrestre, les forces meurtries de l'Irak s'écoulent vers le nord. Le Président Saddam Hussein parle de retrait et le Président Bush, qualifiant le discours du chef irakien de "scandaleux", clame que les troupes irakiennes ont été vaincues et sont en fuite.

Les forces alliées attaquent les Irakiens selon deux axes principaux : une force de 100 000 hommes pousse vers le nord, en territoire irakien, pour essayer de bloquer la retraite tandis qu'une autre s'enfonce dans le Koweït pour prendre la capitale. Une bataille de chars fait rage à l'aéroport de Koweït City entre les Irakiens et les Marines U.S.

Le nombre de soldats américains tués par le Scud tombé sur une caserne d'Arabie Saoudite est passé à 28, auxquels s'ajoutent 100 blessés. Les autres pertes américaines restent de 4 morts et 21 blessés. Hier, un communiqué a annoncé la mort d'un soldat britannique et de huit soldats arabes. L'ambassadeur d'Arabie Saoudite aux États-Unis déclarait que, à cette date, 18 soldats de son pays avaient été tués au combat et 40 autres blessés. L'ambassadeur estimait aussi que les Irakiens avaient subi des pertes comprises entre 85 000 et 100 000 hommes.

Le commandement général indique que les forces alliées ont détruit ou mis hors de combat 21 divisions irakiennes. Une division d'infanterie irakienne compte de 10 000 à 12 000 hommes. Environ 12 000 hommes ont été faits prisonniers, ce qui porte leur total à 30 000.

Jeudi 28 février

"BUSH ARRÊTE L'OFFENSIVE. LE KOWEÏT LIBÉRÉ. LES IRAKIENS ÉCRASÉS"

"Les alliés détruisent l'essentiel des forces irakiennes"

Dans les heures qui précèdent l'annonce par le Président Bush de l'arrêt de l'offensive militaire dans le Golfe Persique, des unités de blindés alliées, qui avaient encerclé les unités d'élite de la Garde Républicaine, les mettent en pièces au cours d'une violente bataille de chars commencée mercredi et qui fait rage jusqu'en début de matinée.

Résumé militaire : Le Président Bush annonce : "Le Koweït est libéré. L'armée irakienne est vaincue. Nos objectifs militaires sont atteints."

Son discours suit une bataille de chars décrite comme la plus importante depuis la deuxième guerre mondiale. Un ensemble de 800 chars et véhicules blindés américains, opposés à 250 ou 300 chars irakiens, ont écrasé deux divisions de la Garde Républicaine à 80 km à l'ouest de Bassora. Les Marines U.S. ont conquis l'aéroport de Koweït City après deux jours d'une intense bataille de chars.

Un rapport des autorités alliées indique que 28 Américains ont été tués dans l'offensive terrestre à cette date, un bilan qui exclut les 28 morts de l'attaque par Scud de lundi. Le bilan officiel des morts américaines depuis que la guerre aérienne a commencé, il y a six semaines de cela, est de 79. Le nombre des blessés dans l'offensive terrestre est de 89, ce qui porte le total des blessés au combat à 213. Cinq Américains ont été portés disparus pendant la guerre au sol pour un total de 44.

Treize soldats britanniques ont été tués dont neuf par le "feu ami" d'un A-10 américain qui a attaqué deux véhicules britanniques.

Un F-16 américain s'est écrasé et un hélicoptère du 101ème Aéroporté a été abattu en essayant de porter secours au pilote. On est sans nouvelles des deux pilotes.

Les autorités indiquent que 29 divisions irakiennes, soit environ 300 000 soldats ont été mises hors de combat, soit 8 divisions de plus que ne l'indiquait le communiqué de mardi. Plus de 50 000 Irakiens ont été faits prisonniers.

Plus de 3 700 chars ont été détruits sur les 4 230 que l'on croit avoir été engagés sur le théâtre d'opérations koweïtien.

Aide de Jeu Tonga n° 1 (2 pages)



La Fondation
Graham Westlake
présente

Le 40e Congrès des Phénomènes Inexplicables

Mardi 29 janvier—
Dimanche 3 février
1991

Marina Pangai,
Île d'Avua'tutu, Tonga

Aide de Jeu Tonga n° 1 (suite)

Présentation du congrès

Le 29 janvier 1991, le 40ᵉ Congrès des Phénomènes Inexplicables se réunira à la Marina Pangai de l'île d'Avua'tutu dans le Royaume de Tonga. Des dispositions ont été prises pour votre installation dès réception de votre donation.

Pangai signifie "Lieu de réunion utilisé par le Tui' Kanokupolu" (le roi), et la Marina Pangai est une station balnéaire de classe internationale certainement digne d'un roi. Situé dans la minuscule île d'Avua'tutu, au milieu des beautés du Pacifique Sud, Pangai dispose de tous les équipements nécessaires aux conférences et au tourisme de luxe. Les activités proposées comprennent, entre autres, voile, natation, tennis, golf, plongée, danse et promenades en submersible !

Le congrès commence dans la matinée du 29 et durera six jours. Le programme inclut nombre de conférenciers de renom et d'activités, ce qui en fait un événement à ne pas manquer.

Calendrier

Mardi 29 janvier

9 h. Cérémonie inaugurale et brunch. Lord Arthur Wilmington prononce le discours d'ouverture et une introduction à l'histoire et l'archéologie des îles Tonga.
13 h. Mr. Kenneth vanVeenen, qui conduisait récemment une étude sur les communautés autochtones du cœur du Brésil, présente un travail intitulé "Médecines Primitives de l'Amazonie".
16 h. Le Dr. Gary Moore nous parle de son conflit récent avec les autorités chinoises pendant ses fouilles près de Pékin.

Mercredi 30 janvier

9 h. Le Dr. Ellen Rumik de l'Université d'Alaska est l'auteur d'un travail de défrichage en anthropologie sociale des régions polaires. Sa conférence s'intitule "Liens entre les mythes des Esquimaux Inupiaq et ceux du peuple lapon".
13 h. Le Dr. Po Lui-Ying présente "Une meilleure compréhension des pyramides égyptiennes par des études mathématiques génératrices de nouvelles significations".
18 h. Un *umu puaka toho* traditionnel, un grand festin, est organisé dans les jardins. Goûtez aux plats locaux préparés par les habitants du village voisin d'Utulei et à la musique traditionnelle de Tonga.

Jeudi 31 janvier

9 h. Le Dr. Jorge Orlando Muñez de l'Université Davis de Californie parle de sa récente découverte de ruines maya uniques dans la péninsule du Yucatán.
13 h. Mr. Hector Bromowitz propose une conférence animée intitulée "Une Analyse d'une Compilation de Références à l'Atlantide : Pourrait-elle Être Réelle ?"
16 h. Le Dr. Shannon Langtree, qui a travaillé à la NASA, présente "Des photographies par satellite de l'Antarctique montrent des traces d'un possible peuplement passé".

Vendredi 1ᵉʳ février

9 h. Le Dr. Igor Vaskushin raconte les aventures vécues par lui-même et son épouse lors d'une étude des populations indigènes de Sibérie et Mongolie.
13 h. La conférence du Dr. Ilyana Vaskushin, traduite par son mari, détaille les subtilités soulevées par les artefacts découverts pendant l'étude susmentionnée.
18 h. Grand dîner et bal. Smoking de rigueur.

Samedi 2 février

9 h. Mr. Harold Brown expose les preuves d'étranges activités romaines dans l'Angleterre du 5ᵉ siècle en s'appuyant sur une série d'artefacts restés inexpliqués jusqu'à ce jour.
13 h. Le Dr. Brian Rogers de l'Université de l'État de Floride propose une nouvelle traduction des hiéroglyphes. Ce travail qui offre un regard surprenant sur le pays des pharaons ne manquera pas de soulever les controverses.
16 h. Le Dr. Tom Buchmeister compare les analyses astronomiques de différentes cultures antiques des quatre coins du monde.

Dimanche 3 février

11 h. Le Dr. Adrian Keele de l'Université Columbia donne la conférence finale "Considérations sur l'éthique des études anthropologiques".

Tonga, un résumé historique

Voici un résumé de l'histoire de Tonga à partir des premiers contacts avec des Occidentaux jusqu'à l'unification des îles sous l'égide du Roi George Tupou, au 19e siècle.

Ces îles sont découvertes par les navires hollandais *Schouten* et *Le Maire* le 16 mai 1616. Les Tongans attaquent les vaisseaux mais sont repoussés avec de lourdes pertes.

Abel Tasman y arrive le 27 janvier 1643 et trouve une île pacifique. Il échange des cadeaux avec Tabouji, le Tui Tonga, et repart sans incident. Le 13 août 1767, Samuel Wallis fait une brève escale et troque des clous contre des provisions. Wallis est suivi du Capitaine James Cook quelques années plus tard. Cook est le premier Européen à rester suffisamment longtemps pour enregistrer des renseignements utilisables.

Cook s'arrête par deux fois aux Tonga qu'il baptise les Friendly Islands (Îles des Amis) dans les années 1770. Le *Discovery* y fait escale le 10 juin 1773 pour une brève période mais revient quatre années plus tard ; Cook rencontre alors le chef héréditaire de Vavau, Finau Ulukalala, et le Tui Tonga, Pau.

Il y a échange de cadeaux et de provisions, mais les chefs tongans complotent le meurtre de Cook et la capture de ses navires. Le complot n'aboutit pas suite à un désaccord sur l'heure de l'attaque, de jour ou de nuit. Cook passe sept semaines à Tonga avant de reprendre la mer pour aller se faire assassiner à Hawaii.

Cook surnomme l'archipel, îles des Amis parce que sa visite correspondait au *Fanongonongo Tokoto* qui se traduit, grossièrement, par "envoyer des nouvelles pendant le repos". C'est une époque paisible où chacun vit de sa propre ferme, ce qui rend inutiles les villages fortifiés. On échange les nouvelles avec ses voisins en criant sans quitter sa couche. Mais à peine vingt-deux années après le départ de Cook, la guerre civile éclate.

Elle commence par opposer le frère assoiffé de pouvoir de Finau Ulukalala (qui portera aussi ce nom) et Tukuaho qui réclame les propriétés du Tui Tonga comme Régent de l'héritier du défunt Pau, trop jeune pour prendre fonction. Tukuaho fait élire son père au titre de Tui Kanokupolu, sachant bien que ce très vieil homme lui laissera bientôt cette place.

À cette époque, un navire de la Société Missionnaire de Londres, le *Duff*, débarque neuf missionnaires auprès de différents chefs. Ils ne réussiront guère à convertir les Tongans, mais vont coucher par écrit une bonne part de l'histoire de Tonga.

À la mort du père de Tukuaho, celui-ci hérite rapidement de sa haute dignité. Son règne despotique est empreint d'une incroyable cruauté. Il fait couper le bras droit à une douzaine de serviteurs et scier vive une femme dans le sens de la longueur.

Bien sûr, Tukuaho devient impopulaire et Finau rassemble des hommes. Finau prépare une embuscade qui doit prendre place au cours de l'*inaji* annuel, la remise au Tui Tonga de la dîme prélevée sur les premiers fruits pour implorer une bonne récolte. Tukuaho est tué le 21 avril 1799 par Tubou Niua, le chef de Ha'apai et Finau s'enfuit à Ha'apai pour y lever des renforts.

Les habitants de Tongatapu se rallient à Mulikihaamea par respect de la tradition, mais celui-ci les trahit et rejoint Finau le rebelle avec tous ses hommes. Ensemble, ils balayent l'est et le centre de Tongatapu, avant de se retrouver confrontés aux traditionalistes qui ont été chassés jusqu'à Hihifo dans l'ouest. Entre autres atrocités de guerre, le cannibalisme relève sa tête hideuse pour la première fois depuis deux cents ans et les os du père de Finau sont déterrés et pendus à un arbre.

L'armée de Mulikihaamea est détruite et lui-même est tué mais, finalement, Finau réduit presque complètement les royalistes de Tongatapu puis ceux des autres îles au nord. Une paix dure assez de temps pour que le *Betsy*, un bâtiment corsaire, puisse embarquer tous les missionnaires survivants sauf un. Quand Hihifo se rebelle à nouveau, tranchées et fortifications la protègent. La famine menace car les récoltes sont détruites par des bandes de guerriers en maraude.

En 1806, un autre corsaire, le *Port-au-Prince*, accoste à Ha'apai où il est capturé. Mr. Mariner, dont le père est un des armateurs du navire, reste quatre ans prisonnier de Finau et écrit un livre. Les canons du navire permettent de détruire la forteresse royaliste de Nuku'alofa. Le pouvoir de Finau est à son apogée mais les dissensions demeurent.

Finau abolit l'*inaji* afin d'épargner au peuple cet impôt pendant la famine. Sa fille meurt alors des suites d'une longue maladie. Pour se venger des dieux, Finau prépare le meurtre du prêtre de son dieu, Tubou Toutai. Il envoie chercher une corde pour attacher le prêtre quand lui-même tombe soudainement malade. On étrangle un autre de ses enfants pour apaiser les dieux, ce qui ne l'empêche pas de mourir le lendemain.

Le grand leader suivant est Taufa'ahau, un chef de Ha'apai que tout semble destiner à la grandeur. En juin 1822, un missionnaire méthodiste appelé Lawry s'installe pour quatorze mois seulement. Profitant de la désaffection générale pour les anciens dieux suscitée par les guerres continuelles, il réussit à accomplir bien plus que tous ses collègues du *Duff*.

D'autres missionnaires commencent à célébrer des messes et Tubou, qui a été élu Tui Kanokupolu, embrasse la nouvelle religion. Taufa'ahau réclame un missionnaire méthodiste pour apprendre les nouveaux enseignements. Il abandonne ensuite officiellement la vieille religion, bat la prêtresse de Haihaitahi en défiant les dieux de la venger, pend cinq idoles par le cou et brûle les maisons aux esprits pour démontrer que l'on peut violer les *tapu* impunément. Sous sa direction, le christianisme se répand comme un incendie à travers Vavau et Ha'apai. Seul Tongatapu résiste à cet élan de conversion.

Les fanatiques chrétiens prennent les armes pour mener la croisade contre les païens. Les combats, sporadiques, reprennent. En 1842, des prêtres catholiques arrivent à Tongatapu et essaient d'en convertir les païens. La guerre civile continue et la victoire revient aux protestants.

En 1845, Taufa'ahau succède au défunt roi Josiah Tubou et devient le roi George Tupou. Les protestants wesleyens avaient un énorme pouvoir à Tonga et les paniers des quêtes étaient toujours bien remplis. Les fonds excédentaires étaient envoyés à l'étranger pour subvenir aux besoins des missions moins fortunées. C'est cette situation qui va provoquer la création de l'Église Wesleyenne Libre de Tonga : ses doctrines sont strictement identiques à celles des méthodistes wesleyens, mais elle veut garder le produit des quêtes de Tonga pour les églises du pays. En 1924, une tentative de fusion des différentes factions méthodistes se traduit par la naissance de l'Église Libre de Tonga. Une minorité se réunit dans une quatrième organisation, l'Église de Tonga.

Mythologie tongane, un résumé

D'après les mythes traditionnels tongans, la première île, 'Ata, près de Tongatapu, est construite par différents dieux. Elle est ensuite couverte de végétation et les premiers hommes sont créés par un unique Tangaroa (dieu) qui arrache un morceau de racine de vigne et la transforme en asticot en la brisant. Le ver est alors coupé en deux et chaque moitié devient un homme. Ils sont appelés Ko Hai et Ko Au ("Qui est-ce ?" et "C'est moi"). Momo ("Fragment") est le troisième homme, formé à partir d'un troisième morceau resté coincé dans le bec du Tangaroa. Les hommes vivaient sur 'Ata mais n'avaient pas de femmes.

Plusieurs Maui arrivèrent de l'autre monde et rencontrèrent Tonga Fusifonua, "Tonga le Pêcheur de Terre", un être mythique qui possédait un hameçon spécial pouvant pêcher les terres hors des eaux. Un Maui prit l'hameçon mais promit de baptiser la première terre en l'honneur de Tonga. Ils

Aide de Jeu Tonga n° 3 (2 pages)

commencèrent à pêcher les îles qui constituent maintenant Tonga (les îles hautes ont été jetées depuis le ciel) quand ils rencontrèrent les trois hommes d'Ata. Les Maui leur promirent de leur ramener des femmes de l'autre monde. Le peuple de Tonga commença alors à se multiplier et Ko Hai devint le premier Tui Tonga ("roi du pays" ; Ko Hau a été le second).

Sur une île près de Tongatapu, un grand arbre toa poussait si haut que le dieu 'Eitumatupu'a s'en servit pour descendre sur terre où il coucha avec une femme appelée Va'epopua et en eut un fils : 'Aho'eitu. Quand 'Aho'eitu fut assez grand, il escalada à son tour l'arbre pour aller voir son père mais il rencontra aussi ses divins frères qui, par jalousie, le dévorèrent.

'Eitumatupu'a regrettait son fils terrestre et il força les autres à le vomir dans un bol de bois et à rendre ses os et sa tête. 'Eitumatupu'a ajouta de l'eau et des feuilles de nonu, qui sont encore utilisées de nos jours pour guérir, et, après un temps, 'Aho'eitu sortit du bol. 'Eitumatupu'a l'envoya alors sur terre pour être le Tui Tonga et remplacer la lignée de Ko Hai et Ko Hau. Ses quatre célestes frères, qui s'étaient repentis, l'y accompagnèrent. Ils devinrent sa *falefa* ("maison de quatre"), les chefs et gardiens des cérémonies.

Après plusieurs générations (aux environs de 1535), Takalaua, Tui Tonga et descendant d'Aho'eitu, est assassiné par Tamosia et Malofafa. Les deux appartenaient au Ha'talafale (le "peuple de Talafale", Talafale étant l'aîné des quatre frères célestes d'Aho'eitu). Les fils de Takalaua les chassèrent à travers Tonga, Samoa et Fidji et finirent par les tuer avant de rentrer enterrer leur père.

L'aîné des frères devint le Tui Tonga et il créa pour son cadet la fonction de Tui Kanokupolu ("roi des hommes"). C'est un commandement séculier qui gère les affaires quotidiennes du royaume, l'*inaji* et la protection du Tui Tonga. Le pouvoir du Tui Tonga commença alors à décliner même si son caractère sacré ne fit que croître. À l'époque de Cook, le Tui Tonga Pau était presque sans pouvoir sur les affaires du royaume. Le titre de Tui Tonga est héréditaire alors que le Tui Kanokupolu est élu par les différents chefs.

Aide de Jeu Tonga n° 3 (suite)

26 JAN 91 — SAMEDI				
AIR	TRANS WORLD AIRLINES	VOL : 7195	AFFAIRES	DÎNER
	DC LOS ANGELES		930P	APP : DC10
	AT HONOLULU		1230A	NON-STOP
AIR	PACIFIC AIR LINES	VOL : 628	PREMIÈRE	DÉJEUNER
	DC HONOLULU		340A	APP : BOEING 737
	AT NADI, FIDJI		830A	
	DC NADI, FIDJI		850A	SNACK
	AT NUKU'ALOFA, TONGA		1015A 28 JAN 91	
4 FÉV — LUNDI				
AIR	PACIFIC AIR LINES	VOL : 619	PREMIÈRE	SNACK
	DC NUKU'ALOFA TONGA		1035A	APP : BOEING 737
	AT NADI, FIDJI		1203P	
	DC NADI, FIDJI		1220P	DÉJEUNER
	AT HONOLULU		736P 3 FÉV 91	
AIR	TRANS WORLD AIRLINES	VOL : 2183	AFFAIRES	SNACK
	DC HONOLULU		915P	APP : BOEING 747 400
	AT LOS ANGELES		548A 4 FÉV 91 NON-STOP	

Aide de Jeu Tonga n° 2

Tongan Informer, 26 mars 1991

Une météorite s'écrase près de Tonga

Selon nombre de témoignages de la région de l'île principale, une météorite a traversé le ciel d'ouest en est hier vers 16 h.

On pense qu'elle a frappé l'océan quelque part à proximité d'Avua'tutu. Apparemment les habitants de cette île ont été très défavorablement impressionnés par cet événement. "Ils considèrent cela comme un très mauvais présage", nous a dit le Dr. Robert Atuotupu de l'Université d'État. Les habitants ont décrété un jeûne de trois jours en réponse à cet augure.

D'après le Dr. Po'uo, de l'Université d'État lui aussi, les chutes de météorites ne sont pas rares à cette époque de l'année. Il ajoute cependant qu'elles ne présentent guère de danger pour les habitants de l'archipel.

Aide de Jeu Tonga n° 4

Une explosion terroriste frappe un avion américain

Jonah Weber, Associated Press

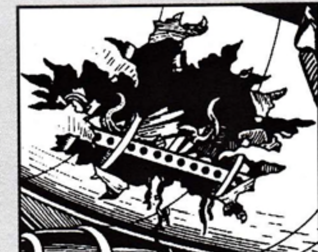
Les rapports préliminaires indiquent qu'une bombe a explosé sur le vol 2183 de la TWA reliant Honolulu, Hawaii et Los Angeles, Californie, lundi vers 5 h 30. On ne compte aucune victime, mais deux personnes souffrant de blessures légères ont été hospitalisées. La bombe a percé un trou dans le fuselage du Boeing 747, mais les dégâts ont, semble-t-il, surtout affecté la soute à bagages.

Plusieurs organisations islamistes ont déjà revendiqué cet attentat. D'après un communiqué de presse venu de Bagdad, Saddam Hussein aurait proclamé les terroristes des élus d'Allah. Les organismes de police internationale sont en train de coopérer afin d'identifier les criminels pour les présenter à la justice. Le président Bush a qualifié cet acte de lâche et méprisable.

Les aéroports du monde entier sont en état d'alerte depuis le début de l'opération Bouclier du Désert, à l'automne dernier. L'Irak figure sur la liste des pays qui financent les actes terroristes.

L'enquête sur l'explosion progresse lentement

Jeanne Williams, UPI



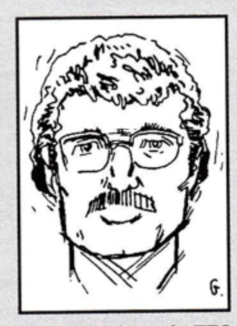
La bombe qui a secoué le vol 2183 lundi dernier déconcerte les spécialistes qui travaillent pour le FBI. Jusqu'à présent, ils n'ont pas pu identifier la nature de la bombe et pensent qu'elle n'a peut-être pas fonctionné comme prévu. On recherche toujours certains passagers et employés de l'aéroport pour les interroger.

Les autorités envisagent l'hypothèse d'un mauvais fonctionnement en raison de la faible importance des dommages infligés. Pour reprendre les propos d'un passager, "on en a été quitte pour la trouille de notre vie". On n'a retrouvé aucun débris de la bombe, mais une grande quantité de matériel a été aspirée par le trou dans le fuselage suite à la décompression.

Il semble que la bombe utilisée était d'un type non conventionnel, car les experts n'ont trouvé aucune trace de résidu d'explosif. Selon un expert, un système de découpe mécanique pourrait être à l'origine de ce trou dans la paroi. En réponse à l'incident, la sécurité des aéroports a été renforcée dans le monde entier.

Vol des pièces à conviction de l'attentat !

Enrico Lopez, UPI



Recherché par le FBI

La nuit dernière, les portes d'un entrepôt de l'Aéroport International de Los Angeles, où étaient conservées les pièces à conviction de l'attentat du vol 2183 de la TWA, ont été forcées et une partie du matériel qu'il contenait a été volé. Roger Sumberg, du FBI, a déclaré que tous les objets volés appartenaient à un seul passager encore activement recherché pour interrogatoire. Un avis de recherche fédéral a été lancé contre ce voyageur répondant au nom de John Walking.

Parmi les affaires volées figuraient plusieurs caisses qui contenaient "...des objets curieux. Des œuvres d'art, peut-être. Pas le genre de chose pour lesquelles on s'attend à voir des terroristes risquer la capture pour les récupérer". Les caisses avaient été soigneusement fouillées, et rien n'avait l'air particulièrement précieux. En tout, près d'une tonne de marchandises a été subtilisée au FBI trop confiant.

Si quelqu'un a vu John Walking ou possède des informations le concernant, il est prié de contacter immédiatement la police locale. Le FBI suppose qu'il travaille avec plusieurs complices et qu'il est probablement dangereux.

Aide de Jeu Airport

À : LAZLO VOLK
HIPPOCAMPUS DÉCLARÉ PERDU DEPUIS QUATRE HEURES STOP AUCUN SURVIVANT
MCNAMARA

Aide de Jeu Nouvelle-Orléans n° 1

Aide de Jeu Nouvelle-Orléans n° 2

Albert's

Apéritifs

Absinthe Drip
Un cocktail obtenu en faisant couler un alcool anisé à travers un sucre

Absinthe Suissesse
Un alcool anisé battu avec de la crème, des blancs d'œufs et un arôme d'orange

Hors d'Œuvre

Oysters Rousseau
Huîtres cuites dans leurs coquilles et couvertes de fromage et sauce rouge

Oysters Rockefeller
Huîtres cuites dans leurs coquilles et couvertes d'une purée d'épinards

Oysters Bienville
Huîtres cuites dans leurs coquilles et couvertes d'œufs et crevettes

Entrées

Flounder Rockefeller
Carrelet farci aux écrevisses et au beurre blanc

Crawfish Étouffée
Écrevisses nageant dans une épaisse sauce épicée servies sur du riz

Sac-à-Lait Courtbouillon
Une petite perche dans un roux épicé

Sauted Frog Legs
Cuisses de grenouilles sautées assaisonnées au poivre de cayenne

Alligator in Sauce Piquant
Pièce de queue d'alligator avec roux épicé et légumes

Stuffed Crabs Lafitte
Crabes farcis à la crème de crabe et aux légumes

Desserts

Ponchatoula Strawberry Shortcake
Sablé aux framboises

New Orleans Butter Pralines

Bananes Foster
Bananes flambées au rhum épicé

Aide de Jeu Nouvelle-Orléans n° 3

New Orleans Gazette du 13 juillet 1986

Le patronat de la Nouvelle-Orléans rend hommage à Jean LeGoullon

Albert Jean Thibideaux-LeGoullon est notre personnalité de la semaine.

Mr. LeGoullon est né en 1946 à Thibideaux Junction, de Antoine et Michelle Thibideaux-LeGoullon. Pendant la deuxième guerre mondiale, son père répondit à la conscription. Alors qu'il servait son pays en France, il rencontra en 1944 Michelle Soubert qui devint Mrs. LeGoullon.

À l'automne 1945, Antoine rentra en Amérique avec sa jeune épouse et travailla comme pêcheur d'écrevisses. L'année suivante, il y a aujourd'hui quarante ans exactement, Michelle mit un fils au monde. Elle devait malheureusement mourir pendant l'accouchement et ne jamais le connaître. Jean dit avoir hérité de la soif créative de sa mère et de la puissance de travail de son père.

Mr. LeGoullon a perdu son père quand il n'avait que 14 ans. Mais, dans un remarquable élan de solidarité, son village a veillé à ce que les rêves du défunt soient exaucés. Les économies paternelles ont été complétées par la communauté pour qu'il puisse aller à l'université. Il devait montrer là ce qu'il valait et obtenir un *Master of Business* en cinq ans.

Diplôme en poche, il rentra en Louisiane et s'installa à la Nouvelle-Orléans plutôt que dans le village qui l'avait vu grandir. Il trouva un emploi à la Compagnie Maritime Merrymont. Au cours des trois ans qui suivirent, les résultats de cette compagnie connurent une augmentation sensible et LeGoullon s'y tailla une position de Directeur Adjoint. Deux années plus tard, LeGoullon prit la tête de la compagnie. Aujourd'hui, les Entreprises LeGoullon constituent la sixième compagnie maritime américaine et Jean LeGoullon en est le Président Directeur Général. Depuis ses bureaux qui occupent les quatre derniers étages du First Interstate Building, il peut surveiller l'extension croissante de son entreprise.

Même s'il a acheté un penthouse au sommet du nouveau Whitney Building, LeGoullon a restauré une des vieilles demeures de son village natal de Thibideaux Junction. Il passe beaucoup de temps dans ce cadre familier et compte ne se servir du penthouse que lorsque ce sera strictement nécessaire.

P.01

RELEVÉ DE TRANSACTION

1-MAR-91 VEN 22:10

DATE	DÉBUT	DESTINATAIRE	TEMPS TX	PAGES	TYPE	NOTE
1 MAR	22:10	01124976805	2'34"	1	ENVOI	OK

Aide de Jeu Thibideaux n° 3

Aide de Jeu Thibideaux n° 2













New Orleans Daily, 28 juin 1949

Thibideaux Junction refuse le projet routier

La route passant par Thibideaux Junction proposée par le Projet d'Aménagement du Bayou a été rejetée dans la nuit de mardi par une assemblée municipale de ce village à la demande d'un groupe de citoyens locaux conduits par Antoine Thibideaux-LeGoullon.

Les électeurs de Bienville, où passe un autre tracé possible du projet, ont déjà exprimé leur totale acceptation et vif intérêt.

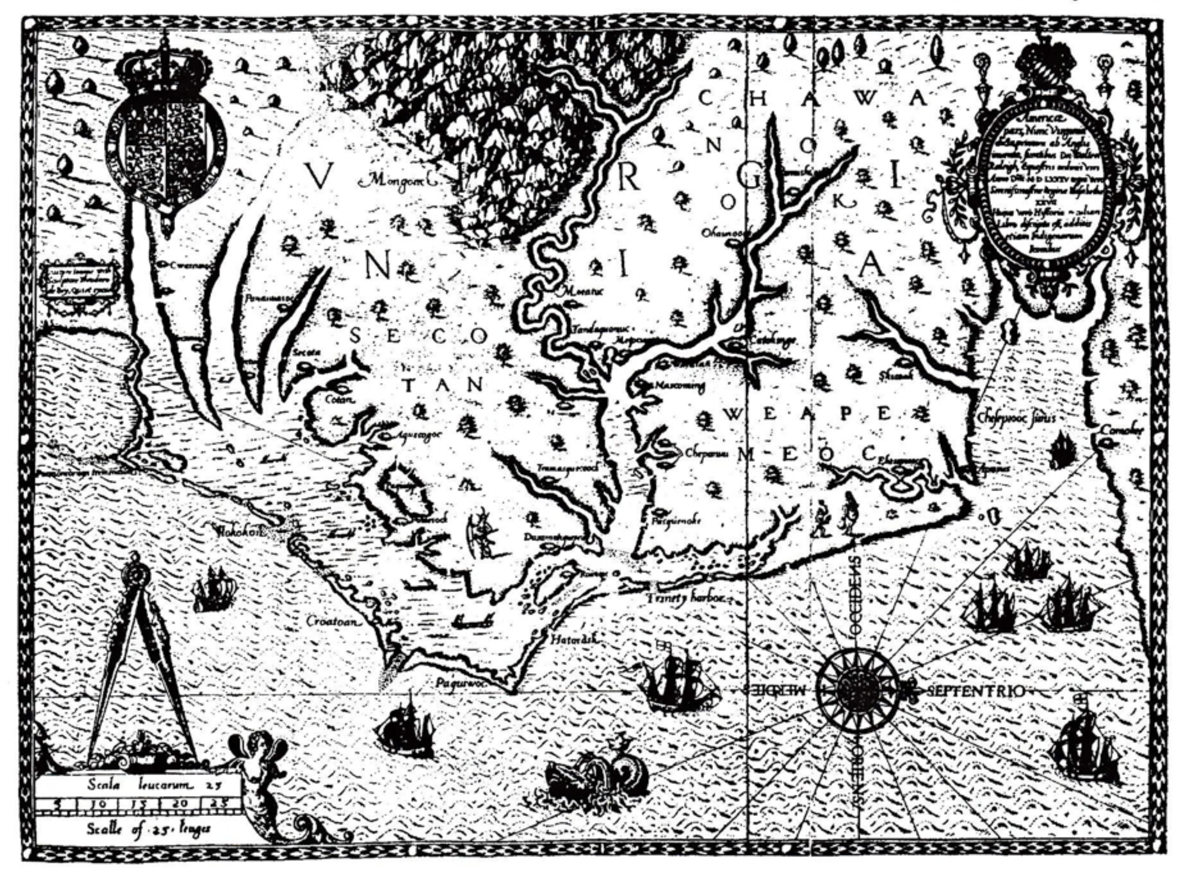
C'est la première fois que cette offre d'aménagement routier conjoint proposée par l'État aux municipalités est refusée par un de ses bénéficiaires.

Aide de Jeu Thibideaux n° 1



Aide de Jeu Virginie n° 2

Aide de Jeu Virginie n° 1



10 janvier 1879
On m'envoie en Louisiane, aux États-Unis, rencontrer un Père Michel Thibideaux au sujet d'un ouvrage de la section des livres rares qu'il a omis de rendre. Plusieurs tentatives pour entrer en contact avec lui sont restées sans résultat et l'ouvrage a été jugé suffisamment important pour s'assurer de son retour par une visite à domicile. Un tel voyage pour un ouvrage aussi sinistre peut sembler étonnant ; il n'est certainement pas motivé par son contenu mais plutôt, considérant sa source, l'Inquisition, pour sa valeur de référence pour l'étude de l'oppression qu'a fait peser l'Église catholique sur les jeunes sectes protestantes. De toute façon, un tel voyage est bienvenu, surtout avec l'hiver glacial que connaît Paris.

2 février 1879
J'arrive enfin à la Nouvelle-Orléans. Le soleil et la chaleur tant attendus sont au rendez-vous, mais pas M. Thibideaux ni son représentant, mais peut-être n'a-t-il pas reçu mon télégramme. J'ai choisi de m'installer à l'Hôtel Beau Site, près de la gare, car il constitue un point de chute parfait pour le Français usé par le voyage que je suis. Demain matin, je passerai à la gare réserver mon billet de retour pour New York. Le voyage a été long mais le paysage est des plus reposants et j'en ai profité pour travailler à la traduction d'un autre ouvrage hébreu, "Le Chacal et la Vipère", une fable. Une fois mon billet réservé, j'essaierai de trouver les moyens de me rendre dans ce village de Thibideaux Junction.

3 février 1879
Mon voyage à Thib. Junct est arrangé et c'est en bateau qu'il se fera ! Je ne pensais vraiment pas m'engager dans de telles complications, mais il apparaît clairement que c'est le seul moyen de rejoindre ce village. Écrit deux lettres, une à Mère et une autre à ma chère Ghislaine. Je me demande ce qu'elles penseront de mes aventures américaines.

5 février 1879
Quel périple ! Il a fallu toute la journée d'hier et encore six heures aujourd'hui pour atteindre notre destination. Il a d'abord été nécessaire de descendre jusqu'à l'embouchure du Mississippi et de longer un temps la côte, avant de s'enfoncer à nouveau dans les terres. Au coucher du soleil, nous n'avions pénétré dans les bayous côtiers que de quelques kilomètres et nous nous sommes amarrés pour la nuit. Le pays est beau et grand ; la végétation est parfois si dense qu'elle me rappelle mon voyage en Extrême-Orient. Le village est très petit et je me demande quel besoin un pasteur si campagnard peut avoir d'un ouvrage si ancien. Je n'ai pas encore rencontré l'homme, mais je dois dîner avec lui ce soir dans sa nouvelle maison.

5 février 1879
Voilà, le livre a été restitué et il ne semble pas avoir souffert de l'humidité comme je le craignais. Il est toujours en bon état et je crois qu'il a été traité avec soin. Le dîner était plutôt étrange ; la maison de Thibideaux n'est pas encore terminée et nous avons mangé au milieu des gravats. Elle se situe passablement à l'écart du village, mais celui-ci paraît prospère et il s'étendra donc peut-être jusqu'à entourer cette belle demeure. Mon hôte s'est excusé de bonne grâce de la non-restitution du livre et m'a remis un billet à ordre à ramener à Paris qui devrait couvrir toutes mes dépenses de voyage. La bibliothèque appréciera certainement. Il s'est montré légèrement distant, mais sans doute avait-il la tête au sermon qu'il devait faire plus tard dans la soirée. Il est bien agréable de converser enfin avec un authentique Français, l'acadien abâtardi étant très difficile à comprendre. Ah, je commence à entendre des chants dans le lointain ; le sermon doit avoir commencé. Une dernière pensée avant de souffler ma lampe : mes tripes semblent ne s'accommoder qu'assez difficilement de la nourriture locale, de toutes ces épices et combinaisons étranges. Mais il est tard et je suis très fatigué ; cela ne troublera peut-être pas mon sommeil.

6 février 1879
Une très mauvaise nuit et un voyage en bateau qui n'en finit plus. Je n'ai pas eu l'occasion de parler à nouveau avec le Père Thib. Quand je suis parti tôt ce matin, on m'a dit qu'il était encore à l'église. C'est un peu étonnant, car je crois bien l'avoir vu depuis la fenêtre de ma chambre qui marchait dans le bayou juste avant l'aube. Enfin, au lit maintenant. J'ai ce que j'étais venu chercher et demain j'essaierai d'échanger mes réservations et d'avancer ma date de départ.
Suit une série d'entrées décrivant le trajet ferroviaire entre la Nouvelle-Orléans et New York dont voici la dernière :

10 février 1879
Il y a un mois jour pour jour que je suis parti et demain j'embarque sur le bateau qui me ramènera en France. Je devrais prendre plus souvent mes congés en janvier car ces vacances m'ont fait du bien. Un peu de chaleur et de nouveaux paysages et voilà que je me languis de mon appartement et de Paris. Mais je crois que le midi constituera un séjour de vacances plus confortable. Le voyage est moins fatigant. Curieusement, et la fatigue y est peut-être pour quelque chose, je crois avoir reconnu le batelier qui m'a ramené à la Nouvelle-Orléans dans le train de ce matin. Certainement ai-je besoin de repos.
Après cette dernière entrée, une main étrangère a écrit en grosses lettres informes "Et du repos tu en auras, petit bibliothécaire".

Aide de Jeu Thibideaux n° 4

Dossier médical de Samantha Heidrichs

Le dossier commence par un formulaire d'admission établi au nom de Samantha Anne Heidrichs, fille de Wulf et Greta Heidrichs, née le 22 septembre 1943. Ce formulaire la décrit comme sévèrement dérangée et dangereuse. Il est contresigné par un Dr. Beck et par son père.

Toutes les notes antérieures à 1985 sont de la main (brouillonne) du Dr. Weigner.

13 avril 1968. Cette nouvelle patiente souffre d'hystérie. Elle constitue un danger pour les autres patients et se trouve donc détenue dans l'aile pénitentiaire. Son traitement chimique doit continuer car, même sous sédatifs, il faut deux hommes costauds pour la maîtriser. Les crises d'hystérie alternent avec des périodes de calme. Pendant ces dernières, elle semble oublier tout ce qui l'entoure même si elles ne se produisent que quand elle est seule. L'approcher se traduit à coup sûr par une crise de violence.

14 avril 1968. Le fiancé de Mlle Heidrichs lui a rendu visite aujourd'hui. Je pense qu'elle l'a reconnu bien qu'elle ne soit pas encore capable de s'exprimer avec cohérence. Elle n'arrête pas de répéter le mot, "Plongeur ! Plongeur !". Je ne comprends pas quel rôle peut avoir ce mot dans son hystérie. Son fiancé, M. Leider, dit qu'elle ne sait même pas nager et, à moins que je ne me trompe, c'est dans le désert qu'elle a contracté son hystérie. Je pense que cette fixation du plongeur correspond à quelque régression vers une peur primitive.

16 avril 1968. J'ai arrêté le régime de morphine de Mlle Heidrichs. Elle a fini par regagner le contrôle de sa voix et je crois qu'elle pourra maintenant maîtriser sa violence sans l'aide de la chimie. Je lui ai demandé si elle savait pourquoi elle répétait encore et encore "plongeur" pendant ses crises d'hystérie mais elle prétend ne rien savoir de ce mot. J'ai cependant l'impression qu'elle ment. Voilà un mystère qui mérite d'être éclairci.

Elle est devenue extrêmement nerveuse quand j'ai parlé de l'installer là où elle pourrait se faire des amis. Il semble qu'elle a une phobie dirigée contre les gens. Dès qu'une nouvelle tête entre dans sa chambre, elle devient hystérique. Même en présence de personnes familières, elle examine les visages comme s'il s'agissait de monstres tapis.

Elle m'a interrogé sur les autres membres de l'expédition. Je lui ai répondu que je n'en savais rien même si ce n'est pas le cas. Je ne crois pas que le chagrin qui l'attend quand elle apprendra la mort de ses amis puisse lui faire du bien.

18 avril 1968. Je lui ai finalement annoncé le sort de ses compagnons au Soudan. Elle semblait très anxieuse de celui de M. Lange. Je lui ai dit que le journal indiquait que le corps n'a pas été retrouvé et qu'il pouvait être vivant. Cela l'a rendue furieuse et c'est logique en un sens. Je sais ce qu'elle pense et elle a raison : il n'y a aucune chance que son ami soit encore vivant après tant de jours. Elle pense que j'essaie de la tromper.

Je veux l'installer dans une aile plus passante aussitôt que possible. Sa phobie des autres est extrême et il faut la briser.

22 avril 1968. Pour arriver à bout de sa phobie, je me suis fait accompagner d'une douzaine de membres du personnel et nous sommes tous entrés dans sa chambre. Je voulais lui montrer que rien n'arriverait et qu'elle ne peut pas continuer à être terrorisée par chaque personne qu'elle voit. Elle n'a malheureusement pas réagi comme je l'espérais et plusieurs infirmiers souffrent de blessures mineures. Elle n'est pas encore prête à quitter sa chambre personnelle dans l'aile pénitentiaire.

23 avril 1968. Elle refuse de parler d'hier et de sa crise. Il a fallu la remettre sous morphine car elle est retombée dans ses crises de violence. Elle pense que je l'ai trahie et il va falloir du temps pour regagner sa confiance.

16 mai 1968. J'ai pensé à lui dire aujourd'hui que le corps d'Oswald Lange a été retrouvé et qu'il est mort. Elle ne m'a pas cru ; elle dit que je me trompe. Il est important qu'elle accepte sa mort mais son esprit en rejette l'idée.

1er août 1968. Elle a dessiné tout l'été avec une certaine avidité. Je lui dis qu'elle va mettre l'Institut en faillite avec ses crayons et ses cartons. Elle continue de déchirer chaque dessin dès qu'il est terminé, mais j'ai pu examiner certains des morceaux et je crois qu'il s'agit de lettres égyptiennes. Elle refuse de me dire ce qu'elle dessine et montre une frustration certaine. Je crois que ses dessins ne prennent pas la tournure qu'elle voudrait.

4 décembre 1968. Il y a quelques semaines, j'ai autorisé Mlle Heidrichs à utiliser le téléphone de mon bureau. J'étais curieux de savoir qui elle appellerait ; elle n'a eu aucune visite ces trois derniers mois. Elle voulait rester seule et j'ai donc supposé qu'elle appellerait sa famille ou son fiancé. J'ai été très surpris en apprenant qu'elle avait passé plusieurs heures, et dépensé pas mal d'argent, en conversation avec diverses personnes en Afrique. Elle refuse de me dire avec qui elle a parlé ni pourquoi. Elle a cependant demandé du papier à lettre, des enveloppes, des timbres et certains livres.

Elle passe un temps inquiétant à dessiner le même (ou des variations du même) jeu de hiéroglyphes encore et encore. Elle ne semble jamais s'en lasser et ces hiéroglyphes couvrent chaque centimètre carré des murs et de la porte et assombrissent la fenêtre.

21 mars 1969. J'ai obtenu certains des livres qu'elle avait demandés et elle a été très heureuse de les avoir. Si elle était seulement moitié aussi studieuse à l'université qu'elle l'est ici, c'était certainement une très brillante étudiante. Les photos du Musée National Soudanais et ses livres d'archéologie semblent lui donner beaucoup de plaisir. Je pense qu'elle a dû réaliser ces derniers jours de nouveaux jeux de hiéroglyphes et jetés les anciens. Les dessins semblent identiques à mes yeux mais le papier est plus récent. Elle refuse toujours de me dire quelle est leur signification.

30 octobre 1969. Je suis suffisamment satisfait du comportement de Mlle Heidrichs pour l'autoriser à rejoindre les autres patients dans la cour. Elle ne leur permet pas de l'approcher mais l'air frais semble lui faire beaucoup de bien. Personne ne cherche vraiment à entrer en contact avec elle, car je crois qu'elle leur fait peur. En fait, elle peut se montrer assez inquiétante.

22 juin 1971. Mlle Heidrichs s'est servie de ses peintures pour vandaliser sa chambre. Les murs (et les fenêtres et la porte !) sont entièrement couverts de hiéroglyphes. Je reconnais dans le motif sur la porte celui qui l'a toujours obsédée, mais les autres semblent différents. Je l'ai changée de chambre en attendant qu'on redonne aux murs leur blancheur initiale.

J'ai interrogé M. Leider sur ce comportement et il s'est montré tout aussi surpris que moi. Ses visites se sont espacées cette dernière année et je crois qu'il n'a pas apprécié mon appel.

13 février 1973. J'ai informé Mlle Heidrichs de la mort de ses parents ce matin. Elle l'a très mal pris, ce qui n'a rien de surprenant si l'on considère sa paranoïa aiguë. Elle a posé beaucoup de questions à propos de cet "accident" (elle ne croit pas à un simple accident). M. Leider est venu cet après-midi pour la consoler, mais il n'est pas resté très longtemps.

2 janvier 1974. M. Leider lui a rendu visite pour la première fois depuis six mois, mais il n'est resté que peu de temps. Après son départ, Mlle Heidrichs était dans un état lamentable. Elle n'a pas voulu me parler et je lui ai fait administrer un tranquillisant. J'ai essayé d'appeler M. Leider pour savoir ce qui s'était passé mais il n'était pas chez lui.

3 janvier 1974. J'ai fini par joindre M. Leider qui m'a dit qu'il se mariait le mois prochain. C'est ce qu'il était venu dire à Mlle Heidrichs. Il semble qu'il ne compte pas la revoir.

Mlle Heidrichs se sent trahie et abandonnée. Elle a perdu tout contact avec sa vie quand elle nous a rejoints à l'Institut. Que ce soit ici ou à l'extérieur, elle a perdu tout ses amis, même si son propre comportement est pour une bonne part responsable de cet état de choses.

4 janvier 1974. Mlle Heidrichs m'a beaucoup surpris lors de ma visite de ce matin. Jusqu'à maintenant, elle a évité et même craint, le contact des autres mais, ce matin, elle ne voulait pas que je parte. Elle s'est accrochée à moi pour que je la console comme l'aurait fait un petit enfant. C'est bien sûr une réaction au sentiment de trahison et de solitude qui l'anime, mais elle était très sincère dans son affection.

25 janvier 1974. Mlle Heidrichs m'a accueilli ce matin en tenue d'Ève. Le classique lien patient-docteur se trouve aggravé dans son cas par le sentiment d'abandon et je dois prendre garde à ne pas lui donner l'impression que moi aussi je la rejette. Voilà cependant une merveilleuse opportunité de gagner sa confiance.

Je lui ai expliqué avec prudence que le fait que je repousse ses avances sexuelles ne signifiait pas qu'elle m'était physiquement indifférente ou que je ne lui étais pas attaché. Peut-être pourrons-nous ainsi établir une relation normale si l'on excepte ma connaissance de ses pensées les plus intimes (connaissance nécessaire si je dois l'aider à guérir).

3 avril 1976. Je vais installer Samantha dans l'aile de sécurité minimum de l'hôpital. Elle a fait de grands progrès et sait désormais vivre avec sa paranoïa même si elle n'a pas réussi à s'en débarrasser. Cela m'attriste de la voir toujours vivre dans la peur mais elle est désormais prête à supporter passivement son sort. Je n'arrive pas à la convaincre qu'elle peut mener une vie normale. Elle est certaine qu'un jour la personne qu'elle croisera dans le métro ou dans la rue sera le démon de ses cauchemars. Elle croit réellement qu'il y a quelqu'un là dehors qui veut s'en prendre à elle et que rien n'arrêterait s'il savait où la trouver.

29 novembre 1977. Sammy s'est fait un ami d'Erich. Il est le seul à qui elle semble faire ainsi confiance, moi excepté. Il est plutôt inoffensif dans son fauteuil roulant. Elle lui a appris à peindre et même s'il ne sera jamais aussi bon qu'elle, il est en train d'acquérir un assez joli coup de pinceau.

suite page suivante

Aide Jeu Allemagne n° 1 (2 pages)

Erich est un patient du Dr. Strauss mais je crois que ces leçons de peinture constituent le meilleur traitement qu'il ait connu jusqu'ici.

Sammy, de son côté, est l'égale des grands maîtres. J'ai emprunté deux de ses tableaux pour les montrer à M. Hans Lindt (un critique d'art que je connais vaguement) et il pense qu'ils pourraient se vendre très cher. Sammy était plutôt paniquée quand je lui ai dit ce que j'avais fait. Elle refuse absolument d'exposer ses œuvres dans une galerie. Hans affirme pouvoir arranger cela.

27 décembre 1977. Tout s'arrange peut-être. Sammy exposera sous un nom d'artiste. Elle continue d'être contre cette idée mais je crois que l'expérience lui sera profitable. Elle ne pourra pas bien sûr assister à l'exposition qui se tiendra dans la galerie d'art de l'Überstrasse. Les tableaux seront signés K. R. Virke.

16 mars 1978. Quel succès ! K. R. Virke sera célèbre (dans la région). Il y a eu plusieurs articles et même les plus critiques annoncent un triomphe. Sammy est très malheureuse ; elle n'avait jamais pensé que son travail connaîtrait une telle publicité et elle reste de plus en plus cachée dans sa chambre. Elle a un peu régressé mais je pense qu'elle en sortira plus forte à long terme.

1er août 1978. La galerie continue de recevoir des demandes pour les œuvres de R. K. Virke et les transmet à Hans. Sammy a gagné pas mal d'argent avec cette première exposition et devrait pouvoir vivre (et trois familles avec elle !) très confortablement de ses créations si elle accepte de continuer à les vendre.

11 octobre 1978. Sammy s'est mise à vendre ses tableaux de manière régulière. Je l'ai convaincue que rien de mauvais n'était arrivé depuis l'exposition et que même si quelqu'un essayait de la retrouver, il ne pourrait pas faire le lien entre M. Virke et Samantha Heidrichs, cette femme vulnérable et victime imminente. Son anonymat la protège, même si je crois qu'il serait bon pour elle qu'elle ait les honneurs de son travail ; cela représenterait aussi une avancée thérapeutique.

11 juillet 1979. Sammy continue d'être félicitée sous un autre nom pour son travail. Elle essaie de nouveaux matériaux. Elle m'a commandé divers produits avec lesquels elle crée ses propres pigments et encres. Elle fabrique aussi une sorte de papier avec des joncs et, bien qu'il soit extrêmement grossier, ses admirateurs semblent l'aimer. Cela ajoute un peu d'authenticité à l'inspiration antique de son travail artistique.

La plupart du temps, elle se fait aider par Erich. Erich semble vraiment prendre goût à ce travail mais je crois qu'il est un peu jaloux de mon intimité avec Sammy.

29 novembre 1979. Je pense que Sammy est peut-être prête à vivre à l'extérieur. Entre son héritage et l'argent qu'elle a gagné avec ses tableaux, elle pourrait facilement s'acheter une jolie maison. Je continuerai, bien sûr, à veiller sur elle jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment bien pour vivre de façon indépendante.

1er décembre 1979. Je l'ai emmenée à l'extérieur de l'Institut à plusieurs reprises. Elle est très nerveuse, mais n'est plus sujette à ces crises d'hystérie qui l'emportaient quand elle était entourée d'étrangers.

5 janvier 1980. Nous avons fait quelques visites et découvert un petit appartement que Sammy va louer. Il est isolé et tranquille ; elle devrait s'y sentir à l'aise. Il est assez grand pour qu'elle puisse y installer un petit atelier et elle ne devrait pas avoir de problème financier si l'on juge avec quelle facilité ses œuvres se vendent. Elle emménagera à la fin du mois.

29 janvier 1980. Ce déménagement inquiète beaucoup Sammy mais je l'ai convaincue que c'était pour le mieux. Elle va être plus heureuse si elle arrive à ne plus dépendre de moi. Elle sait qu'elle me verra tout aussi souvent après son déménagement.

31 janvier 1980. Ce sont sûrement mes dernières notes dans le dossier de Sammy. Elle est installée dans son nouvel appartement et commence à se sentir chez elle. Je crois que tout ira bien. Son nouvel atelier est plus grand que l'endroit où elle peignait ici à l'Institut et elle s'est déjà remise au travail. Si le Dr. Strauss ne s'y oppose pas, j'emmènerai régulièrement Erich lui rendre visite. Elle n'a plus aucun ami et la solitude va finir par lui peser.

6 mai 1980. Quelle déception ! Sammy continuait de répondre favorablement à mes bons soins jusqu'il y a deux semaines. Elle est maintenant de retour à l'Institut et probablement pour longtemps. J'essaie toujours de comprendre ce qui a pu se passer mais je sais que c'est arrivé quand fut publié un article annonçant qu'elle était K. R. Virke.

L'article est paru le mardi 22 avril. Depuis elle se sent extrêmement vulnérable. Elle était très dépendante de la sécurité que lui apportait cet anonymat et elle m'a accusé d'être responsable de sa perte. Je dois confesser qu'elle s'en sortait très bien et que j'ai cru que publier son nom lui ferait du bien, lui donnerait confiance en elle-même. Je suis toujours convaincu que cela aurait été positif à long terme quand elle se serait décidée à sortir à nouveau de son appartement.

Mais quelque chose d'autre est arrivé qui l'a fait basculer et je dois trouver de quoi il s'agit. Elle ne me fait plus confiance mais je peux lui parler quand elle est sous morphine. Son propriétaire est furieux de l'état de l'appartement mais il suffira de quelques couches de peinture pour qu'il soit comme neuf. J'enquêterai ce soir, après mon travail, sur ce qui a pu arriver.

7 mai 1980. Gunther a été sérieusement blessé ce matin quand il a ouvert la porte de Sammy. Il a été emmené à l'hôpital où on a extrait le stylo plume de son abdomen. Elle s'est enfuie de sa chambre et elle est restée cachée pendant près de six heures essayant, je pense, de trouver un moyen de s'évader de l'Institut. Au cours de la nuit dernière, elle a réussi à se tatouer l'avant-bras avec ses hiéroglyphes, un joli travail, surtout si l'on considère ses doses de morphine.

Ces deux derniers mois, Sammy a reçu plusieurs lettres d'Égypte, de Londres et du Soudan. La plupart provenaient du Musée National Soudanais. Il semble qu'elle ait été en relation avec un des conservateurs, M. Babik, à propos de certaines pièces de sa collection. À en juger par ses réponses, il hésite à fournir les renseignements demandés. Sammy refuse de me dire quel est le sujet de ses recherches.

11 juin 1980. J'ai contacté M. Babik, le directeur du Musée National Soudanais, pour comprendre comment ses lettres avaient pu autant perturber Sammy. Il a été très surpris d'apprendre que l'Institut Deiter est un hôpital psychiatrique et pas un établissement d'enseignement supérieur et encore plus abasourdi en comprenant que Mlle Heidrichs n'était pas le Dr. Heidrichs mais une patiente de ce même hôpital. Il pensait correspondre avec une chargée de recherche d'une université respectée.

Il m'a dit que lui et Sammy entretenaient depuis quatre ou cinq mois une correspondance au sujet de la collection d'artefacts de la Nubie antique du musée. Elle s'était présentée comme étant le Dr. Heidrichs de l'Institut Deiter. Elle était particulièrement intéressée par les artefacts issus de la tombe du pharaon Taharqa et par tout ce qui avait pu être récupéré après l'échec d'une expédition remontant à une douzaine d'années. Elle n'avait jamais appelé M. Babik au téléphone jusqu'il y a une semaine de cela (il ne se rappelle pas le jour exact).

Elle semblait très anxieuse et déterminée à localiser certains artefacts. M. Babik n'a plus voulu me parler très longtemps après avoir appris comment Sammy l'avait trompé. Je pense qu'il est très embarrassé d'avoir été ainsi dupé.

1er août 1980. Je crains d'avoir perdu tout espoir de regagner la confiance de Sammy. Après le suicide d'Erich, je pensais qu'elle chercherait mon réconfort mais elle s'est retirée en elle-même. Les mystérieuses cicatrices ont cependant trouvé une explication : je l'ai surprise à se taillader pour utiliser ensuite son sang comme pigment pour ses dessins. Elle a repris sa manie des hiéroglyphes. Elle ne m'a toujours pas dit ce qu'ils signifient.

30 décembre 1984. Ce sont mes dernières notes et j'espère que mon remplaçant aura plus de succès que je n'en ai eu ces dernières années. Même si ses crises de violence sont devenues rares, Sammy n'est guère différente de ce qu'elle était à son arrivée.

Toutes les autres notes sont d'une main différente, nette et précise.

1er janvier 1985. Cette patiente est complètement perdue dans le rêve que le Dr. Weigner lui a laissé vivre ces quinze dernières années. J'ai demandé à un infirmier de lui reprendre ses livres, ses dessins et le reste. Elle ne peut pas progresser en vivant dans un monde imaginaire. Je lui ai dit qu'elle retrouverait ses crayons et ses peintures quand elle dessinerait de jolies choses.

2 janvier 1985. Bonté divine ! nous avons été forcés de mettre Mlle Heidrichs sous sédatifs. La nuit dernière, elle s'est arraché le petit doigt avec SES DENTS et elle a peint les murs avec son sang. Il doit s'agir des hiéroglyphes décrits par le Dr. Weigner. Elle refuse absolument de coopérer et je ne pense pas qu'il sera possible de la détacher avant longtemps.

16 mars 1986. J'ai demandé à Mlle Heidrichs de m'offrir un paysage particulièrement joli qu'elle avait peint. Elle l'a immédiatement mis en pièces. Elle ne permet jamais à qui que ce soit de garder une de ses œuvres et elle repeint par-dessus encore et encore. Il y a peut-être vingt couches de peinture sur certaines de ses toiles qui commencent à être passablement boursouflées.

2 avril 1988. Pour mon anniversaire, Mlle Heidrichs m'a peint un tableau. J'étais très surpris car elle ne m'a jamais aimé. J'ai été frappa d'horreur en voyant cette horrible distorsion de moi-même. Si elle me voit sous les traits d'un tel démon, son absence de confiance n'a rien d'étonnant.

Aide Jeu Allemagne n° 1 (suite)

Le Courrier de Munich, mardi 5 avril 1968

L'expédition nubienne détruite par une tempête de sable

par Jochiem Wieskrupf

Le Dr. Richard Kalkhe du Musée National et deux de ses assistants sont morts dimanche dans le nord du Soudan. Tous trois ont péri dans un accident automobile intervenu pendant une tempête de sable aussi puissante qu'extraordinaire pour la saison. On pense que l'accident s'est produit alors que l'équipe cherchait à regagner l'abri d'une petite localité située près du site de fouille. D'après les autorités soudanaises, la détermination des causes exactes de la mort a été rendue très difficile par l'état des corps qui ont longuement subi la sauvage abrasion des sables propulsés par la tempête.

Un membre de l'expédition a survécu à la tempête en se réfugiant dans une grande malle ; Mlle Sammy Heidrichs de Munich a, en effet passé, trois jours recroquevillée dans cette caisse, seule sur le site de fouille. Elle va être rapatriée aujourd'hui par avion pour des soins supplémentaires. Il semblerait qu'elle ait été retrouvée par un Bédouin qui passait par hasard.

Le cinquième et dernier membre de l'expédition, M. Oswald Lange, est toujours porté disparu. D'après les autorités soudanaises, il est cependant presque certain qu'il est, lui aussi, mort.

Aide de Jeu Allemagne n° 2

Herald International Tribune, vendredi 6 avril 1968

Fin catastrophique de l'expédition archéologique

par Edwin J. Langstrom

Khartoum : une expédition archéologique allemande, conduite par le Dr. Kalkhe du Musée de Munich, a connu une fin tragique en début de semaine dans les griffes sauvages d'une tempête de sable. Trois des scientifiques de l'équipe, qui en comptait cinq, sont morts dans un accident automobile pendant la tempête. Un quatrième membre, Mr. Oswald Lange, est aussi considéré comme mort. L'équipe s'enfuyait apparemment de son campement dans le désert, situé près de Karima dans le nord du Soudan, quand son véhicule s'est écrasé contre un bloc de rocher.

La seule survivante allemande, Mlle Sammy Heidrichs, a été ramenée par avion à Munich pour y être soignée ; en état de choc, elle souffre de déshydratation et d'insolation. Mlle Heidrichs n'était pas dans le véhicule quand l'accident est intervenu. Elle était restée au camp, réfugiée à l'intérieur d'une des grandes malles ayant contenu l'équipement de l'expédition. Elle a été retrouvée dans cette malle par un Bédouin mardi après-midi après avoir passé environ trois jours à l'intérieur.

D'après le Dr. Maguib Farouz, de la Météorologie Nationale du Soudan, la tempête de sable, ou haboob comme l'appellent les nomades du nord du Soudan, "était extraordinairement sauvage et imprévisible à cette époque de l'année".

Le groupe d'archéologues travaillait pour la première année sur ce site qui abrite des ruines antiques datant de 1000 à 600 av. J.C. " Année après année, ils avaient énormément apporté à l'archéologie et réalisé nombre de découvertes fabuleuses", rappelle Saba El-Amin, un Inspecteur Régional des Antiquités de Napata, qui précise aussi que ces scientifiques espéraient pour bientôt une découverte d'importance : une tombe royale.

Aide de Jeu Allemagne n° 2

Das Sprechen, dimanche 15 avril 1968

L'expédition du musée exterminée par la malédiction d'une cité antique

par Frieda Zimmerman

D'après certaines sources proches de Mlle Sammy Heidrichs, cette unique survivante de la malheureuse expédition du musée dans le nord du Soudan a été internée dans une institution pour malades mentaux. Notre source à l'Institut Deiter indique qu'elle a été admise vendredi dans l'aile des patients dangereux. "Mlle Heidrichs alterne états catatoniques et hallucinations paranoïaques", précise son médecin, le Dr. Hakenkreuz. Mais d'après notre source, Mlle Heidrichs vit dans la terreur de l'obscurité. Les lampes de sa cellule restent allumées à toute heure. Il est clair que Mlle Heidrichs a été terriblement perturbée par ce qui s'est réellement passé au Soudan, des événements sur lesquels on se perd en conjecture.

Un contact personnel avec un correspondant arabe qui couvre l'affaire au Soudan a permis de déterminer que l'équipe d'archéologues était sur le point de mettre à jour une tombe antique. Cette tombe se trouve dans l'immémoriale cité de Napata, une cité que certains disent maudite.

En 1911, par exemple, un Dr. Garstang de l'Université d'Oxford démarra des fouilles à Karima, près de Napata. Il perdit cinq terrassiers dans une tempête de sable et six de plus moururent de maladie dans la semaine suivante. Abandonné par sa main-d'œuvre, il quitta le site après treize jours seulement. En 1938, un Dr. Török de l'Académie des Sciences de Budapest rencontra des difficultés semblables et perdit trois membres de son équipe topographique le jour même de son arrivée sur place.

Peut-être un jour Mlle Heidrichs pourra-t-elle expliquer pourquoi elle a passé trois jours cachée dans une caisse de bois. Rappelons, en attendant, que les membres de cette équipe archéologique totalisaient entre eux soixante années d'expérience du désert. Combien de tempêtes avaient-ils déjà connues ? Que s'est-il réellement passé au Soudan ?

Aide de Jeu Allemagne n° 2

Le Quotidien de Hambourg, 16 mars 1978

Un nouvel artiste stupéfie le monde artistique

Par Irwin Jadsikr, critique d'art

La Galerie d'Art de l'Überstrasse expose depuis une semaine une collection de peintures et dessins macabres produits par un mystérieux artiste inconnu. K. R. Virke n'assistait pas à son propre vernissage et sa véritable identité fait l'objet d'une abondance de rumeurs. Sombres, sinistres et même effrayantes, ses œuvres sont néanmoins admirablement construites.

Même si je trouve son travail trop affreux pour mes propres murs, il a soulevé un intérêt considérable et certaines de ses meilleures créations sont déjà vendues. L'exposition doit encore durer cinq autres jours. Courez-y vite.

Aide de Jeu Allemagne n° 2

Le Quotidien de Hambourg, 22 avril 1980

La véritable identité de Virke dévoilée

Par Hans van Fleiderman

L'identité de K. R. Virke, la célébrité artistique locale, a été révélée par le critique d'art hambourgeois Hans Lindt. Lindt dit qu'il a appris dimanche le véritable nom de cet artiste qui se trouve être Mlle Samantha Heidrichs, 223 route Eilbacher à Hambourg. M. Lindt, qui a contribué à faire exposer Mlle Heidrichs, précise qu'il n'a jamais rencontré l'artiste et qu'il a été informé de son identité par un ami de celle-ci.

Pour ceux qui l'ignorent encore, K. R. Virke a connu un certain succès ces deux dernières années grâce à ses œuvres morbides exécutées sur différents supports. Les collectionneurs s'arrachent tout particulièrement ses peintures sur papyrus artisanaux, un matériau qui renforce encore la nature antique des compositions. Les prochaines créations de la talentueuse Mlle Heidrichs vont être très attendues.

Aide de Jeu Allemagne n° 2

Gazette Soudanaise, dimanche 8 avril 1968

Une tempête de sable ravage les environs de Karima

par Rashid Gulshman

Une tempête de sable hors saison est à l'origine de la mort accidentelle de quatre membres d'une équipe archéologique et d'un camionneur. Apparemment, la Land Rover des archéologues fuyait la tempête quand elle s'est écrasée sur une paroi rocheuse. Tous ses passagers ont été tués.

La seule survivante de l'expédition a été retrouvée dans une grosse caisse mardi dernier après les deux jours de tempête. Cette femme, une Allemande, a regagné son pays en avion pour y recevoir les soins appropriés à son état d'épuisement général aggravé par quelques blessures légères. Elle avait apparemment attendu la fin de la tempête dans une des caisses ayant contenu l'équipement de l'expédition qui campait près de Tell El-Napata.

La découverte du cadavre d'un camionneur à trois kilomètres à l'est de Karima a aussi été portée sur le compte de la tempête. Le chauffeur emmenait un chargement de riz à Karima et il a dû perdre son chemin. Curieusement, seul le chauffeur a été retrouvé ; le camion reste introuvable même si les recherches continuent. On pense qu'il doit se trouver à proximité. D'après certaines sources locales, le chauffeur a probablement essayé de rejoindre Karima à pied après être tombé en panne d'essence et il s'est perdu.

Aide de Jeu Soudan n° 1

"Avis de Recherche ! Personne Disparue !



Bernard Fosdick de l'American Associated Press vu pour la dernière fois sur Route du Désert Nord. Récompense pour tous renseignements qui permettront de le retrouver sain et sauf. Contactez SVP le Consulat Américain de Khartoum."

Aide de Jeu Soudan n° 2

Fax du 1er mars 1991 504-733-1281 001 22:10:25

À : M. Labib
Fax n° 011-249-76805
Date : 01/3
De :

መሕልየ፡ መሐልየ፡ ዝውስቱ፡ ዘሰኡዋን፡ ይስዐመ፩፡
በስዐመተ፡ ስፈሁ፡ ስደም፡ ስፃበትቢ፡ ስምወይን፡
●መዋዛ፡ ዐፋረትቢ፡ ስምኩኡ፡ ስፈው። ፡ዐፈረተ፡
ዘተሠውጠ፡ ሰምብ፡ ወበስንተኘ፡ ፈናገሰ፡
ስፋቀፊብ። ●ሰሐባብ፡ ደሃሬብ፡ በመሀዛ፡ ዐ
ፋረትብ፡ ንረወጽ። ስብስ፩፡ ንጋሥ፡ ውስተ፡
ጽርሑ፡ ንትፈዛሕ፡ ወንትሕሠይ፡ ብነ፡
ናፈቅር፡ ስፃባተቢ፡ ስምወይን፡ ወርቱዕ፡
ስፋቅርትብ። ጸላም፡ ስ፩፡ ወሠናይት፡ ስምስ
ቀለይ፡ ኢየረሳሌም፡ ብመ፡ ምጸላላተ፡ ቀዳር፡
●ናይመተተ፡ ሰኡዋን። ኢትርስያ፩፡ ስስመ፡
ስ፩፡ ጸላም፡ ስስመ፡ ኢርስየ፩፡ ፀሐይ።

Fax de STGPH 10 mars 1991 011-81-22-307-6771 12:35:41

De : Submersibles et Technologies des Grandes Profondeurs Hashimoto, 765 Muramasa Blvd., Kagoshima, Japon
Fax n° 011-81-22-307-6771
À : M. J. LeGoullon
Fax n° 011-249-76805

M. LeGoullon,

La commande que vous nous avez passée a été expédiée comme convenu. La livraison devrait se faire à l'adresse de Tongatapu dans les six jours comme prévu. Confirmez SVP facturation sur base suivante :

QTÉ	DESCRIPTION	N° DE PROD.
4	Scaphandres rigides Oyabun	MS10024
3	Casques de remplacement	MS10024-1187a
18	Bouteilles haute pression BND	B10062
1	3 600 m de tubulure haute pression	THP00124
3	Pièces de rechange du sas	S10011-1028
3	Pièces de rechange du sas	S10011-2401
3	Pièces de rechange du sas	S10011-1162a
1	Chambre de décompression	CD10002

Merci de votre confiance.

Y. Hashimoto

Fax du Fière Ariane 17 mars, 1991 1-34-314-664-907 001 09:13:55

DR. AZIZ
FINISSEZ-EN AVEC PROBLÈMES NOUVELLE-ORLÉANS
CONTINUEZ CÉRÉMONIE COMME PRÉVU
ARRIVEZ ICI IMMÉDIATEMENT APRÈS

Aide de Jeu Soudan n° 3

...et sur ce il arriva au premier portail, par ton nom Ikenty le poignard sans repos, il se protégea du haut comme les dattes sont protégées de Ra dieu du soleil et de la vie. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, susrat nefer sestoswret.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe de la feuille de palmier.

...traversa les nombreux passages dit la voie, il rencontra les fils de ses ennemis, ses adversaires Kefty. Ils dirent les mots cruels contre sa famille mais celui qui passe ne les entend pas, protégé par les bouchons des urnes et du vin. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, nectanet tewosfer shumut.*

En marge de ce passage, on trouve les hiéroglyphes pour son (bruit), suif, coton et détrempé.

La suite du voyageur arriva alors entre les deux côtés des enfants serpents d'Abou-Ashbou. Il répandit les sables dessiccants des rivages morts où rien n'a poussé, et il fut alors protégé contre le poison Ashbou. Avançant, il prononça l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, thered lusar ashbou.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe du sel.

...le bateau arriva sur un rivage envahi par Apophis grand serpent et mangeur de dieux, Apophis aux nombreuses têtes et ses alliés. Dans une grande bataille nombre de dieux furent tués et finalement le voyageur tua le grand serpent en lui crevant l'œil de son bâton tordu. Le lac de la vie était devant eux et les voyageurs n'avaient ni bateau ni voiles pour naviguer. Il construisit un autre bateau près des débris de la destruction et ils voguèrent de l'autre côté poussé par le souffle du voyageur. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, mestet Apophis amseru.*

En marge de ce passage, on trouve une petite barque solaire et les hiéroglyphes pour petit et jonc (papyrus).

...vit Seqed le serpent de feu et dernier enfant du dieu sans jambe. Celui qui voyage fut terriblement brûlé avant que Mesernekhbet le protecteur des âmes vienne à son aide et souffle les flammes de ses grandes ailes. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, Mesernekhbet tutosen fustem.*

Le nom de Mesernekhbet est relié par un trait aux hiéroglyphes inscrits dans la marge : vautour, partie et aile.

Finalement, à sa dernière heure, le voyageur arriva au portail avant dernier. Là se tenait le dieu qui habite ce lieu, scribe et greffier des deux pays. Il avait cinq questions pour le voyageur et ses invités et obtint la vérité en réponse. Il y eut ensuite de la bière et du pain dans les coupes sacrificielles. Il prononça alors l'enchantement de passage, *ene bebel felenem, utchat mesru sutegeret.*

La marge en face de ce passage est restée vide.

Avant de reprendre la vie, un membre de la suite fut offert à Ammit, gardien des âmes. Il prononça alors l'enchantement de passage final, *ene bebel felenem, shared wadjet rheketsunefer.*

En marge de ce passage, on trouve le hiéroglyphe pour ushabti.

Aide de Jeu Soudan n° 4

"Le passage d'Osiris à travers la porte et ses montants"

J'utilisai la tablette pour créer une étendue d'eau. Viens maintenant, passe par cette porte de cette Salle de Maa_ti, tu nous connais. Je ne te laisserai pas entrer derrière moi, dit le pêne de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Poids du lieu de droit et vérité est ton nom. Je ne te laisserai pas entrer devant moi, dit le montant droit de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Celui qui pèse les labeurs du droit et de la vérité est ton nom. Je ne te laisserai pas entrer devant moi, dit le montant gauche de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Juge du vin est ton nom. Je ne te laisserai pas me franchir, dit le seuil de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Bœuf de Keb est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, dit la gâche de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Chair de sa mère est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, dit le verrou de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Vies de l'utchat de Sebekh, le seigneur de Bakhau, est ton nom. Je n'ouvrirai pas pour toi, je ne te laisserai pas passer sur moi, dit l'Habitant de la Porte de cette porte, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Bras de Shu qui se place lui-même hors de la protection d'Osiris est ton nom. Nous ne te laisserons pas passer devant nous, disent les montants de cette porte, tant que tu n'auras pas dit nos noms. Enfants serpents de Rennut sont vos noms. Tu nous connais, passe donc derrière nous. Tu ne marcheras pas sur moi, dit le sol de cette salle, tant que tu n'auras pas dit mon nom...

(Herma_aref) Je suis silencieux, je suis pur, parce que nous ne connaissons pas tes deux jambes avec lesquelles tu marches sur nous ; nomme-les moi donc. Voyageur devant Amsou (Menou) est le nom de ma jambe droite. Chagrin de Nephthys est le nom de ma jambe gauche. Marche donc sur nous, tu nous connais. Je ne te questionnerai pas, dit le gardien de cette salle, tant que tu n'auras pas dit mon nom. Discerneur des cœurs, fouilleur d'entrailles, est ton nom. Je te questionnerai donc. Quel est le dieu qui habite en son heure ? Nomme-le. Le greffier des deux pays. Qui donc est le greffier des deux pays ? Su-Thoth il est. Viens, dit Su-Thoth, viens-tu ici (?). Je viens pour être examiné. Donc quel est ton état ? Moi, je suis pur de tout mal. Je suis protégé des actes honteux de ceux qui vivent leurs jours, je ne suis pas parmi eux. Je t'ai donc examiné. Qui descend dans la flamme, ses murs [surmontés] d'uræi, étant ses chemins dans ce même lac ? Le traversant est Osiris. Avance, donc, car en vérité tu as été examiné ; ton pain est de l'utchat et ta bière est de l'utchat, et sont apportés de l'utchat en offrandes sépulcrales sur la terre. Il a décrété cela pour moi.

Aide de Jeu Soudan n° 6

16 février 1968
Notre premier jour sur le site. Tous mes soucis et batailles trouvent leur récompense. Tel El-Napata dépasse mes rêves les plus fous. Partout des murs et des colonnes surgissent du sable. Reconstruire l'histoire de ces ruines va représenter, je pense, l'œuvre de toute une vie. Fantastique.

Le soleil se couche et incendie le ciel du Sahara, tandis que la toile de nos tentes bruit dans la brise du soir. Oswald est en train de préparer des haricots du cru ; un morceau de pain et j'irai au lit, repu et satisfait.

Demain, Sammy et moi irons au village pour engager des terrassiers, une cuisinière peut-être et de l'aide pour le campement. Ici tout est magnifique ; c'est le cas à chaque fois que je reprends du service sur le terrain. J'espère qu'à la fin de cette saison, je ne serai pas aussi anxieux de retrouver Munich que je le suis d'habitude.

17 février 1968
Une journée longue et bousculée. Sammy et moi avons obtenu vingt ouvriers qui commenceront le travail dans seulement trois jours. Nous avons engagé une cuisinière et deux filles pour aider au campement ; elles commencent demain.

Demain, je vais faire le tour du site et démarrer la procédure d'élimination qui décidera de nos premières fouilles. Oswald dit qu'il a trouvé un bon endroit pour commencer dans ce qui semble être un cimetière royal. Les décisions de demain seront déterminantes pour l'avenir de notre saison.

18 février 1968
Je pense avoir trouvé les traces des travaux de Török ou peut-être de Garstang là où Oswald a suggéré que nous commencions. J'ai préféré à son idée un site plus proche des pyramides et plus éloigné de la ville. Mon premier objectif sera, je pense, de cartographier les structures funéraires existantes. En attendant Herman et Max superviseront les terrassiers et les porteuses de paniers qui dégageront la base de la plus grande des pyramides et les tombes associées.

Toutes les constructions semblent avoir été visitées à une époque ou une autre mais peut-être y a-t-il dans le recoin d'un puits funéraire quelques artefacts ou reliques intéressantes.

20 février 1968
Herman et Max ont commencé le déblaiement aujourd'hui. C'est un merveilleux spectacle que de voir les sables s'écarter et révéler les trésors cachés sous leur surface. Le travail n'avait pas démarré depuis plus de deux heures que le cri familier "Chef !" résonnait par-dessus les dunes et les éboulis de pyramides. Les ouvriers avaient dégagé l'ouverture rectangulaire révélatrice d'un puits de tombe. Elle restera ensablée pour l'instant en attendant que le reste de la zone soit dégagé.

Le travail topographique n'avance pas vite. Oswald et moi faisons une bonne équipe, efficace, précise. Mais à nous deux seulement, il faudra deux ou trois semaines pour cartographier complètement la nécropole. Une chance dans notre malheur, les plans et photographies ne manqueront pas de plaire à nos mécènes. Montrer l'immensité de ce site justifie quelques efforts.

J'ai beaucoup pensé à mes collègues ; ce matin, les premières annonces d'une tempête de sable ont soufflé sur le camp. Le site est terriblement exposé. Garstang et Török ont dû être emportés par les vents jusqu'au Maroc ou presque, j'imagine. Je crois aussi que je commence à ressentir les premiers symptômes de "l'estomac égyptien", comme on l'appelle ici.

22 février 1968
Mon Dieu, ce que les vents soufflent ici. Les terrassiers ont déjà bien assez de mal à tenir à l'écart les dunes mouvantes sans parler d'avancer le déblaiement. L'un d'entre eux est arrivé à l'appel ce matin avec un pied monstrueusement enflé. Il s'est apparemment donné un coup de pioche sur le pied hier et la blessure s'est terriblement infectée pendant la nuit. J'ai essayé de le renvoyer chez lui mais il a refusé pour ne pas perdre son salaire. J'ai bien pensé à lui donner un congé payé mais j'y ai renoncé en remarquant avec quelle attention les autres terrassiers m'observaient. Ce ne serait vraiment pas une bonne idée de payer tout un village à rester au lit. Et maudite soit la dysenterie qui m'y a cloué moi.

26 février 1968
Quatre jours de fièvre et de vents de sable. Oswald et Sammy ont repris le travail topographique et, aujourd'hui, Max a découvert la tête de bronze d'une statue romaine. Elle se trouve maintenant sur mon bureau d'où elle me fixe de son regard vide. Je sais qu'ils l'ont mise là pour me remonter le moral, mais le regard de Claudius ou de qui que ce soit ne saurait calmer ma fureur. On dirait plutôt qu'il se moque de moi. Peu importe, c'est notre première trouvaille de la saison et elle semble bien remonter au premier siècle de notre ère. Toute avancée est bonne à prendre, même si je crois que je vais renvoyer les ouvriers chez eux demain si le vent ne se calme pas.

1er mars 1968
Les ouvriers et moi reprenons le travail aujourd'hui. J'ai déplacé la fouille et fais maintenant déblayer le côté au vent de la pyramide 2b. Ce n'est pas le plus haut des monuments survivants mais c'est celui qui a la base de plus grande dimension et je pense que nous découvrirons qu'il s'agit de la plus grande construction du lieu. Oswald et moi allons reprendre les relevés cartographiques et maintenant que nous nous sommes remis à gagner du terrain contre le sable je pense que Sammy trouvera à s'occuper.

14 mars 1968
Le temps file. Tout va très bien avec les fouilles. Aujourd'hui, Oswald et moi avons terminé les relevés de la zone supérieure du cimetière. 32 pyramides associées à 79 constructions funéraires. Fantastique. Il semblerait que la chance nous a fait commencer nos fouilles à l'aplomb du pan est de la pyramide du Pharaon Taharqa. Dans ce même groupe (2), la pyramide immédiatement adjacente, la pyramide 2a, semble être celle du Pharaon Piye ou Piankhi. Sammy a trouvé trace de ces deux noms sur les ruines du temple situées sur sa face est. Il est donc très probable que notre choix nous a placés au milieu d'un groupe de pyramides de la 25e Dynastie égyptienne.

Demain, je séparerai les ouvriers en deux groupes. J'en emmènerai un dans la ville de Napata et laisserai l'autre avec Herman et Max.

16 mars 1968
Il n'y a plus que Faïsa et moi dans le camp ce matin et j'en profite pour prendre le temps de coucher sur le papier les événements d'hier. Je comprends maintenant pourquoi mes prédécesseurs ont abandonné leurs fouilles après seulement un jour ou deux de travail dans les ruines de la cité de Napata. Le soleil commençait à peine à se lever que je savais déjà que la chaleur serait terrible dans cette vague cuvette où s'étend la cité. Dès le thé du matin, la distorsion créée par la chaleur était telle qu'on ne voyait plus les pyramides ; le Djebel Barkal était devenu une île flottante au-dessus des ruines troubles de Napata. À la pause de midi, j'avais compris qu'il valait mieux évacuer avant que les animaux, ou même les hommes, ne tombent sous la chaleur écrasante. Trop tard, je le crains : la charrette n'était pas encore complètement chargée que l'âne d'Ala s'est agenouillé et n'a plus voulu se relever. J'ai empêché les hommes de le battre en expliquant que nous pouvions laisser le matériel sur place ; l'âne nous rejoindrait à la nuit.

Certains des hommes insistaient tout de même pour emporter une partie de l'équipement et j'ai suggéré le théodolite et son trépied, ainsi que quelques statuettes que nous avions découvertes dans une des maisons de la cité. Le soleil était à son zénith et le sentier disparaissait presque dans les brumes de chaleur ; nous ne pouvions plus voir les pyramides ni aucun autre repère et nous avons fait de notre mieux. Le groupe s'est séparé après un différend sur la direction à prendre. De notre côté, on ne s'en est sorti qu'à bout de force et je crains pour la santé des autres. J'ai bien récupéré les instruments topographiques, mais les statuettes sont parties avec l'autre groupe. Je ne sais pas quelle pouvait être la température, mais j'avais l'impression de respirer l'air sorti d'un four. Et il est arrivé quelque chose de bizarre : juste avant de sortir de la cuvette, je crois avoir vu un des hommes de l'autre groupe qui, malgré nos cris et nos grands signes, nous a tourné le dos puis est reparti. Bien sûr, dès que nous avons retrouvé le camp, ce fichu vent s'est à nouveau levé, et pour de bon. Il a emporté la tente de notre salon de thé et essayé de régler son sort à celle des artefacts.

Aide de Jeu Soudan n° 5 (2 pages)

18 mars 1968
Saba nous a fait une visite surprise aujourd'hui, avec son fameux grand livre, et il a exigé que je m'attelle sur-le-champ à l'enregistrement des pièces découvertes. Il est resté tout le temps derrière moi à me surveiller et bien sûr, il s'est attardé jusqu'au dîner. Mais l'avanie finale a été quand il a pris la petite tête de bronze, une petite table à offrandes intacte et quatre statuettes féminines. Il a prétendu que c'était la procédure normale, qu'il ramenait toujours les plus belles pièces au musée de Khartoum par mesure de sécurité. En treize années de fouilles, je n'ai jamais remis mes découvertes avant la fin de la saison. Je soupçonne bien qu'il nous harcèle ainsi pour obtenir un bakchich mais il n'en est pas question. Je l'ai laissé partir avec les pièces. J'imagine que je les retrouverai probablement sur les marchés du Caire à mon voyage de retour. Les ouvriers qui ont disparu dans la cité de Napata ont sûrement fait de même. Qu'ils aillent tous au diable.

20 mars 1968
Avons complètement dégagé l'entrée de ce qui doit être trois galeries de tombes sur le côté ouest de la pyramide de Taharqa. Trouvé une des statuettes de Napata dans la tente des artefacts ce matin. J'imagine que quelqu'un a eu des remords.

22 mars 1968
Les feux du camp bédouin sur le Djebel Barkal étaient particulièrement spectaculaires dans la nuit étoilée. Les échos lointains de leurs chants lancinants hantaient étrangement les ruines de Napata. Herman, Sammy et moi sommes restés debout dans la nuit pour observer leurs danses solennelles dans le lointain. C'est probablement la fête la plus "tribale" ou "authentiquement primitive" qu'il m'a été donné de voir. J'ai parlé avec Jamal de ces danses pendant le thé du matin et il m'a dit qu'elles célébraient la renaissance d'Amun-Shaklal, l'esprit bédouin de la mort et de la nuit. Il est fascinant de constater qu'ils ont au moins incorporé à leur mythologie le nom du dieu égyptien Amon. Il faudra que je parle avec Urpman des religions de ces peuples quand je rentrerai à Munich.
Une autre inspection de Saba-le-rat ce matin. Il prétend me faire cataloguer le moindre tesson de poterie ou fragment de grès dans son grand livre. Il est toujours aussi décidé à obtenir le bakchich que je lui ai refusé à sa dernière visite. Mais aujourd'hui il a osé me dire que je ne devais pas fouiller les galeries de tombes sans avoir auparavant requis sa présence. Je lui ai dit qu'il n'aurait pas à rentrer à Khartoum demain matin puisque je comptais démarrer le déblaiement dès l'aube. Même si ce n'est pas le cas, je préfère ne pas avoir à attendre qu'il fasse l'effort de rouler sa graisse jusqu'ici.

23 mars 1968
Descendu de quatre mètres dans le puits de tombe 2a. Du sable, rien que du sable et encore du sable. Pas d'inscription sur les murs de grès nus et pas de matériel culturel non plus. On peut deviner des trous dans les murs creusés pour servir d'appuis d'échafaudage ou de prises pour les pieds.

24 mars 1968
Descendu de trois mètres de plus dans 2a aujourd'hui. Commence à creuser dans le puits adjacent 2b. Les ouvriers discutent et font un bruit infernal dès qu'ils ne travaillent plus. Premières traces d'inscriptions sur les parois de 2a. Sammy a passé les deux pauses dans le puits pour essayer de les déchiffrer, en vain.

26 mars 1968
Terminé 2b aujourd'hui à une profondeur de neuf mètres. Il n'y avait pas la moindre trace d'inscriptions sur les parois ni dans le court passage transversal du fond. On a bien trouvé les restes de ce qui semble être un sarcophage de grès, mais il était en pièces et tout aussi dénué d'inscriptions. Je ne peux que me demander quels étaient les trésors qui reposaient ici à une époque.
On continue d'avancer avec 2a ; nous en sommes maintenant à 12 mètres et cela continue. Sammy dit que les inscriptions décrivent des offrandes de serviteurs, animaux, nourritures, bateaux, armes et richesses, mais que le destinataire n'est pas nommé.
J'ai installé une grille pour la fouille de 2c avant le coucher du soleil. Nous y commencerons demain.

27 mars 1968
On a trouvé les os d'un cheval dans 2a aujourd'hui à 14 mètres. Saba est arrivé en courant avec son livre quand les ouvriers se sont mis à crier et à s'exclamer. Il est resté là avec son sac et son livre pendant qu'on remontait les os et il a exigé que je les numérote pour qu'il les ramène à Khartoum. Cela n'a fini que bien après que tous les os eurent été sortis et aucun article de matériel culturel n'a été trouvé. Il a alors vidé son sac et réintégré sa tente avec quelques soupirs frustrés. Encore progressé d'un mètre avant d'arrêter.
2c semble prometteur. Les murs portent des inscriptions dès le premier mètre sous la surface. Il semble qu'il s'agit de la sépulture d'un prêtre de quelque importance. Les inscriptions remontent apparemment à la 25ᵉ Dynastie, comme celle de 2a.

28 mars 1968
2c a produit de merveilleuses découvertes aujourd'hui. Plusieurs pots et cruches de terre intacts, ainsi qu'une table à offrandes et plusieurs coupes et bols à offrandes, en terre aussi et tout aussi intacts. C'est bien dommage que Saba ait été là ; tous ces artefacts ont été emportés dans sa tente et attendent d'être ramenés à Khartoum. Mais les inscriptions murales sont peut-être plus importantes. Leur traduction va certainement occuper Sammy pour ce qui reste de la saison ou presque. Après un premier examen, il semble qu'un prêtre d'Amon appelé Hobadji a été enterré ici à l'époque de Taharqa.

29 mars 1968
Après avoir travaillé dans 2c presque toute la journée, Sammy a annoncé que cet Hobadji est probablement mort, ou a été exécuté, après la mort de Taharqa. Il y a une phrase qui dit quelque chose comme "qui servait son Taharqa (qu'il vive à jamais) même après sa mort (qu'il nous eut quittés)".
Ces horribles vents sont de nouveau là, je crois. Il a fallu forer des trous autour des puits et monter un écran de toiles pour les empêcher de se remplir de sable. Le reste de nos fouilles est à nouveau couvert par les dunes.
18 mètres dans 2a et toujours pas de fond.

30 mars 1968
Joies et déceptions, aujourd'hui. Nous avons touché le fond de 2a, et de notre moral, quand nous nous sommes rendu compte que c'était un cul-de-sac vide si l'on excepte les inscriptions. Mais, heureusement, le rat a fait ses bagages et il est parti pour Khartoum, ce qui nous en débarrasse pour un petit moment.
2a est finalement profond de 21 mètres, ce qui est assez important pour une tombe de cette époque. Demain, je vais y descendre moi-même et, avec Oswald et son appareil photo, j'examinerai plus en détail les inscriptions.

31 mars 1968
Une chose extraordinaire ! Le mur ouest du fond du puits est faux. Même s'il est couvert d'inscriptions étranges et complexes, ce n'est en fait qu'un écran de plâtre, au moins pour une partie, et il est intact. Après la pause, Sammy, Oswald et moi allons redescendre pour enregistrer les inscriptions de cette porte et peut-être ensuite percer un petit trou qui nous permettra de jeter un coup d'œil.
Tous mes vœux ont été exaucés ce jour. La porte cache un passage qui conduit dans une tombe intacte. Et la tombe n'est nulle autre que celle du pharaon Taharqa en personne. C'est en tout cas l'avis que nous partageons Sammy, Oswald et moi. Je suis assez sûr de cela, malgré les rapports contradictoires de Garstang qui prétendent que la tombe de Taharqa a déjà été fouillée. Sammy a recopié les inscriptions de la porte et nous en avons pris plusieurs photographies. Oswald a ensuite percé un petit trou à travers le plâtre dans le coin supérieur droit. Malheureusement, il s'est laissé surprendre par une bouffée brusque de l'air emprisonné à l'intérieur, sans doute corrompu par les poussières de la dépouille, et a été plié en deux par une quinte de toux asphyxiante. Mais, à travers le petit trou, on a pu voir un passage et, au bout du passage, des statues d'or et d'argent. Quelle beauté. Demain, le vrai travail commence. Oswald est en train de se reposer et je vais discuter avec Sammy des inscriptions qu'elle a entrepris de déchiffrer. Quel avenir nous sommes bâti en quelques instants de chance. Quel triomphe nous attend à notre retour.
Sammy a remarqué que les inscriptions de la porte révèlent le nom d'Hobadji comme auteur ou célébrant du rituel qui a scellé la tombe. Intéressant.

Aide de Jeu Soudan n° 5 (suite)

Concernant la Dynastie Koushite d'Égypte. Basées sur les inscriptions des temples, traductions de textes et mémoire orale.

Le début de la domination koushite est marqué par une hérésie du culte d'Amon, dieu égyptien.

Ce dieu est notablement abâtardi par le sinistre prêtre Maleqereabar pour le faire ressembler au dieu sauvage et primitif des Nubiens.

Psammétik Ier de la dynastie saïte écrit que Maleqerearbar a été spirituellement "emporté" pendant un rituel consacré au Roi Piankhi.

Necho, scribe royal sous Nectanebo II, réunit des documents concernant un décret de Maleqereabar qui envoie... trouver la sagesse des dieux.

Maketu, un guérisseur éthiopien, écrit que le grand prêtre d'Amun-Shaklal a donné un œil à son dieu pour lui permettre de voir le monde des hommes.

... évident que certaines connaissances ont été ramenées mais cela s'est finalement traduit par une monarchie de la terreur, marquée par des mauvais traitements inusités pour les prisonniers et les esclaves. Pour cela... sacrifice humain...

Il est écrit sur les pylônes du temple à Horemheb de Djebel Silsileh... Piankhi et Shebako ne surent pas satisfaire aux exigences d'Amun-Shaklal. Maleqereabar "Le Borgne" survécut à leur défaveur et continua de conseiller sagement les dirigeants qui suivirent.

... Taharqa vint à être en désaccord avec Amun-Shaklal... Maleqereabar à un grand festin (dîner). Mais Maleqereabar fut emporté par la disgrâce et Taharqa dut continuer sans cet ancien.

Le grand œuvre de protection de Taharqa, confronté à la venue d'Assourbanipal d'Assyrie, rivalisa avec ceux de l'ancien défunt, et il est écrit, dans les tombes de l'Oracle de Siwa, que l'esprit de Maleqereabar continuait de vivre en lui.

... bien connu que Taharqa eut la défaveur de son dieu pendant la cérémonie finale, mais dans les eaux au-delà de Cathoom, dans la région de l'Éthiopie, se transmet un conte sur un roi appelé Tarkuhua.

... la légende, le roi essaie d'escroquer à un dieu ennemi, Cthulhu, une grande tempête contre la montée d'Ashurhyua. Le dieu furieux de cette arrogance fait s'écrouler le temple sur le roi, tue ses sujets et l'emprisonne dans une mort éveillée.

... prendre note de l'état de destruction du Temple de Ramsès II, en face de Thèbes et Karnak.

... nombre de rapports sur des brutalités inhabituelles... Shebako condamne 1 000 prisonniers au bûcher, la veillée de Piankhi voit 100 esclaves tués sur le...

... la grande confrontation entre Maleqereabar et Sennachérib se termine par la mort de centaines de prisonniers et de toute l'armée assyrienne.

... des augures par sacrifices d'enfants.

... du temple maintenant détruit d'Amun-Shaklal à Djebel Barkal, sous la quatrième cataracte.

T. Ptolémée.

Aide de Jeu Soudan n° 7



UTATTI ASFET
L'ŒIL DU MAL

Une Campagne pour L'Appel de Cthulhu 1990





La Fondation Graham Westlake subventionne le Symposium International des Phénomènes Inexplicables. Cette année, ce quarantième congrès va se dérouler au royaume de Tonga, un archipel du Pacifique. Les investigateurs assistant aux conférences s'y retrouvent confrontés à des phénomènes qu'ils ne connaissent que trop bien. Cultes, désordres, massacres, investigations subtiles, méchants étrangers et nationaux, nouvelles magies, horreurs sous-marines, horreurs des marais et horreurs des sables du désert seront les éléments de l'enquête qui commence. Une grande diversité de personnages et de lieux vient enrichir un ensemble mémorable de scénarios.

Utatti Asfet est une campagne 1990 qui entraîne les joueurs tout autour du monde. Les investigateurs y apprennent que le Mythe n'est pas leur seul ennemi et que ce mal peut attendre fort longtemps son heure.

152 pages, des dizaines d'illustrations, seize cartes, huit pages d'aides de jeu.



L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les romans et les nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de l'horreur moderne. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de choses inconnues et indicibles, cherchant à sauver l'Humanité et le monde d'un avenir lugubre.

166 F - M 251



ISBN : 2-7408-0159-9



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

